
El Corte Inglés
Nº 109 Septiembre-Octubre 2013
MEGACONSOLAS
Los mejores
as consolas
Beyond Two Souls
De cine
Una aventura gráfica única
Pokémon
Ediciones X/Y
Revolución por partida doble
Sonic Lost World
La franquicia se revitaliza
El erizo azul recarga baterías para saltar
y correr como nunca en Wii U y 3DS
grand theft auto
FIVE
V
Rockstar Games se supera
con el mejor título de la
saga, pura acción en un
escenario inmeso
Splinter Cell Blacklist | NBA 2K14 | Saints Row IV | Disney Infinity



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez, Carlos González, Galibo,Penea, Gorrinch

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

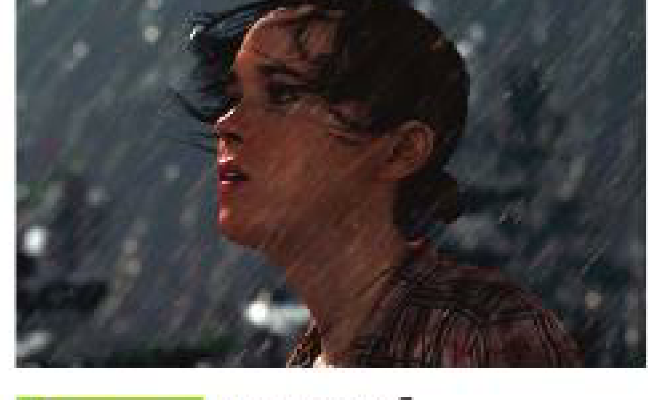


Otra vez GTA

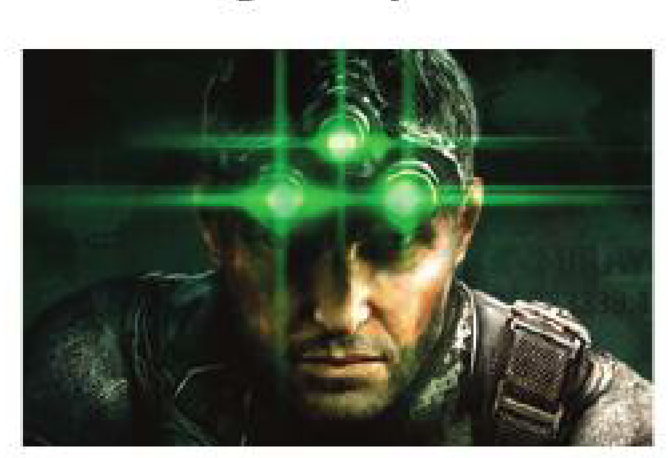
Un pelín más arriba lo decimos: "Por fin llega el juego más esperado del año". Y hemos tenido que esperar un lustro para verlo parir, después de que con «GTA IV» proclamáramos antaño algo parecido antes de su irrupción en escena. Ninguna saga genera tantas expectativas como la creada por RockStar, también para aquellos que sojuzgados a sus prejuicios están listos para llevar a la hoguera a sus creadores. Pero mejor nos centramos en las virtudes expuestas en este nuevo Gran Theft Auto. Una vez más luce el apartado técnico, con un motor gráfico brutal para poder "tirar" de un mundo inmenso y abierto, por el que podremos pulular libremente realizando misiones sencillamente espectaculares. La vida en Los Santos –el nombre de esta ciudad debe brillar ya en el mundo de los videojuegos como el de Hollywood en las colinas más famosas del cine- se antoja incombustible y las actividades para hacer serán numerosísimas, esta vez con tres protagonistas, los cuales podremos alternar en tiempo real sin interrumpir la partida según con quién nos apetezca jugar en ese momento. Y ojo con el regalito que también nos llega: GTA Online. En páginas interiores ampliamos los detalles de este juego soñado para que PS3 y Xbox 360 puedan "morir" tranquilos antes de la inminente sucesión, de esta perla virtual que marca ya la ruta hasta final de año.
J.M. Fillol



La fantasía Disney/Pixar pisa territorio consolero con una propuesta llena de imaginación y diversión.



De los creadores de «Heavy Rain» llega esta sorprendente aventura gráfica de espíritu cinematográfico.



Infiltrarse en los lugares más peligrosos es la forma de vida de Sam Fisher. Y esta vez dobla la apuesta.



El erizo azul de SEGA regresa hipervitaminado e hipermineralizado para dar su mejor cara en Wii U y 3DS.







PS4 y Xbox One se acercan

En noviembre llegarán las nuevas consolas

Sony y Microsoft ultiman la rampa de lanzamiento de una nueva generación de videoconsolas. Está a punto de comenzar otra lucha por el mercado con las máquinas más potentes y una lista de juegazos.

Los anuncios tuvieron lugar en el pasado E3 de Los Angeles, Sony y Microsoft daban a conocer al mundo las consolas en las que llevaban años trabajando. La PS4 ya tiene fecha de salida fijada, el próximo 29 de noviembre y lo hará junto a una lista de 33 juegos (15 en formato físico y el resto en digital), entre los que se encuentran «Battlefield 4», «DriveClub» o «Killzone Shadow Fall» entre otros. La consola cuenta con un CPU de 8 núcleos, 8 GB de RAM, amplias funciones sociales y un nuevo Dualshock 4 con funciones táctiles y cámara. La consola incluye la opción Remote Play, para disfrutar de títulos de PS4 aptos para PS Vita.

Xbox One en la misma dirección

En cuanto a la consola de Microsoft, no hay fecha cerrada aunque está confirmado que será en noviembre. Xbox One saldrá con una lista de 20 juegos, algunos exclusivos como «Ryse: Son of Rome» o «Dead Rising 3». La consola, también con 8 GB de RAM, incluye, al igual que la PS4, lector óptico de Blu-Ray y DVD y streaming en directo. En cuanto a su periférico de movimiento, Kinect, se ha realizado una versión mejorada, Kinect 2, que cobrará mucha importancia. Seguirá contando con el servicio de suscripción Xbox Live e incluye Wi-Fi. La idea de integrar videojuegos, televisión, multimedia y comunicación es la gran apuesta de Xbox One.

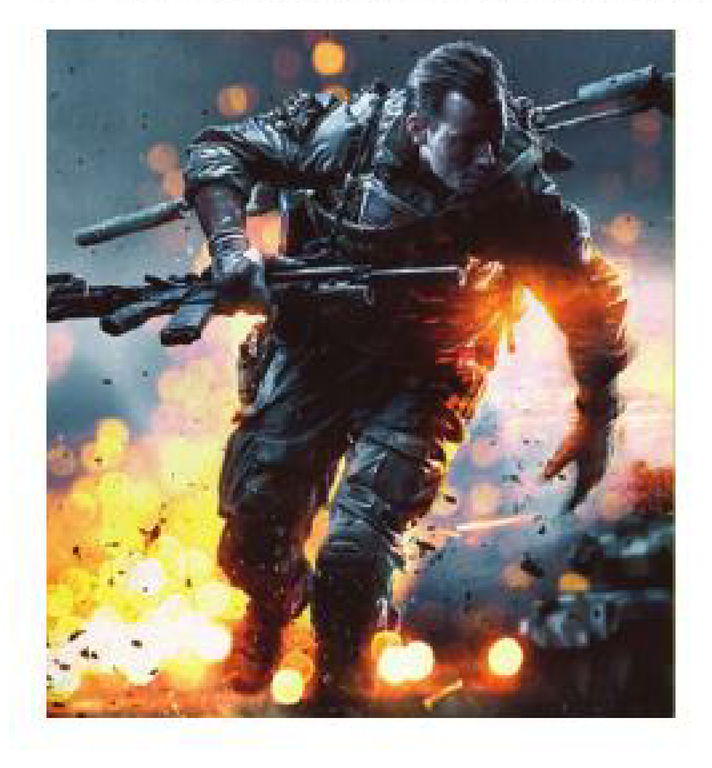




Battelfield 4 vs. Call of Duty Ghosts

Se avecina un atractivo duelo de titanes este otoño. Dos de las sagas bélicas más importantes y cañeras del panorama actual estrenan entrega y anuncian importantes y jugosas mejoras.

Electronic Arts y Activision medirán sus fuerzas en noviembre. «Battlefield 4», la saga de EA, llegará al mercado el 31 de octubre para PS3, Xbox y PC. Sus desarrolladores, los chicos de DICE, aseguran que han sido fieles a los pilares principales de la saga haciendo hincapié en su conocido y potente modo cooperativo y creando una nueva campaña que mostrará un conflicto bélico en Oriente. Por su parte, «Call of Duty: Ghosts» llegará el 5 de noviembre a PS3, Xbox 360, PC y Wii U. El juego de Activision ofrece nuevos personajes, nuevos mundos y un motor gráfico que promete. Los dos juegos saldrán también en los próximos meses para las consolas de nueva generación. Un enfrentamiento cara a cara por convertirse en el rey de los shooter bélicos.





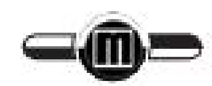
Avalancha de juegos

«Final Fantasy XIV» encabeza la lista

Koch Media está decidida a hacer ruido. No obstante, desde el pasado mes de agosto, la compañía ha lanzado al mercado una extensa lista de juegazos en los que predomina la acción y el RPG.

Algunos de los juegos que han llegado o llegarán en las próximas semanas gracias a Koch Media, forman parte de los más esperados del 2013. De los recién salidos, destacan el irreverente sandbox «Saints Row IV» (ver Análisis en páginas interiores); «Lost Planet 3» (Xbox 360, PS3, PC), acción en condiciones extremas, con un multijugador donde se podrá elegir hasta 6 mapas distintos; «Killer is Dead» (PS3, Xbox 360), lo último del inclasificable Suda51; y el prodigioso «Final Fantasy XIV: A Realm Reborn» (PS3, PC), un MMORPG imprescindible. Para septiembre llegarán el juego de rol ambientado en la histórica Roma, «Total War Rome II» (PC), el día 3; «Dead or Alive 5 Ultimate» (PS3, Xbox 360), con nuevas luchadoras, el día 6; y el recopilatorio «Kingdom Hearts HD 1.5 Remix» (PS3), lo mejor de esta saga de aventuras y rol, mejorada y actualizada, el día 13. Una lista muy a tener en cuenta.





"Dark Edition" exclusivo en El Corte Inglés

Skylanders SWAP Force

Regresa la conocida saga de Skylanders con una nueva aventura y una gran novedad: 16 nuevas figuras totalmente "fusionables" y personalizables. Un nuevo concepto que revoluciona la original franquicia.

Activision alcanzó un rotundo éxito en 2011 al lanzar esta popular saga que dos años después sigue dándoles alegrías. En esta ocasión lo hace con importantes novedades como son la inclusión de 16 nuevas figuras a las que se les puede cambiar torso y extremidades fusionándolas y dando lugar a otras nuevas. Toda una revolución que hará las delicias de sus seguidores. El título saldrá en 2013 y en España El Corte Inglés se encargará de la comercialización exclusiva de "Dark Edition", el pack de inicio del juego que incluye: el videojuego, el Portal del Poder, posters, figuras especiales Dark Edition, pegatinas con códigos secretos y Trading Cards. Todo esto para las versiones de Wii, Wii U, Xbox 360 y PS3. «Skylanders Swap Force» estará disponible también para 3DS y las consolas de nueva generación.



Pro Evolution Soccer 2014

Fútbol cinco estrellas

Arranca la temporada futbolera también en las consolas. Llega el nuevo «PES» con una gran cantidad de novedades, mejoras gráficas y la incorporación de la licencia de la Asian Champions League.

Regresa el fútbol de altos vuelos con la salida al mercado de «Pro Evolution Soccer 2014», el próximo 19 de septiembre para Xbox 360, PS3 y PC (la versión para PSP y 3DS llegará el 30 de ese mes). Y llega con un montón de novedades encaminadas a vitaminizar esta franquicia que le haga recuperar el trono ocupado por «FIFA». Konami ha apostado en esta ocasión por incrementar el realismo del juego, tanto en el aspecto gráfico (con el aclamado motor gráfico FOX a la cabeza) como en el control del balón, ahora más preciso, aunque será algo más complejo. Incluye también variaciones en el aspecto táctico muy interesantes y un nuevo sistema Trueball Tech con el que el balón reaccionará como una entidad independiente no sujeta a los movimientos del jugador. Según sus desarrolladores, el nuevo «PES» transmite las fluctuaciones propias de un partido de fútbol de alto nivel, desde el físico de los jugadores y su manera de desenvolverse en el campo hasta las reacciones del público.



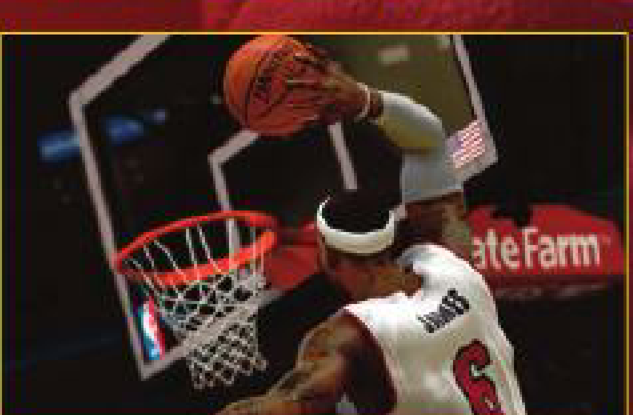
NBA 2K14

Como cada año, la franquicia baloncestística por excelencia renueva su plantilla y su pizarra, ofreciendo un nivel de juego all-star (o MVP).

LeBron James marca su poderío a fuego desde la portada (e incluso con la selección de la banda sonora) de una nueva versión de la mejor franquicia de baloncesto del planeta. 2K no se duerme en los laureles y sube un peldaño más su nivel de excelencia, presentándonos la versión más completa y rendida que cualquier jugón puede imaginarse sobre su deporte preferido. Aparte de las mejoras gráficas generales y particulares (más de 3.000 animaciones) y el "retrato" casi hiperrealista de cada jugador, nos encontraremos con una mayor hondura en sus características técnicas y tácticas tales como el Pro Stick (que garantiza movimientos y acciones espectaculares y precisas), el botón 2K Smart Play para tenerlo todo al alcance de un dedo, y una serie de nuevas habilidades personalizadas para cada estrella de la liga. Así, el libro de jugadas es más bien la biblia del basket, tanto en ataque (ojo al dribbling relampagueante, por ejemplo) como en defensa, con mayor IA, una física realista en las faltas y un nuevo sistema de "negociación de balón" para aportar más fluidez al juego. Todo ello, cómo no, con más equipos y camisetas históricos, all-star fever, actualización a tiempo real con la competición "de carne y hueso", comentarios en español de Daimiel y cía y, sobre todo, mucho showtime a diestro y siniestro. Y ojo a la habitual generosidad de la saga en cuanto a múltiples opciones y modos de juego: Mi Carrera, Asociación (offline y online), Entrenamiento, Temporada, Playoffs, Blacktop… y el regreso especial de Mi Pandilla, uno de los modos más solicitados y veteranos, para que podamos montar pachanguitas míticas de hasta 5 contra 5, creando nuestro logo y "actitud" en la cancha e incluso enfrentarnos a otras pandillas online con Mi Jugador. Grande espectáculo.

> Con el mejor jugador de la última década en la portada, 2K amplía el horizonte de espectáculo y estrategia añadiendo jugosas novedades a su caldero mágico







Un LeBron James pletórico defiende título ante Kobe (y ya lleva dos anillos en su manaza) en esta edición de una saga tan perfecta que solo ha necesitado unos leves ajustes de plantilla para seguir reinando con autoridad. Eso sí, se nota el empujón en el balance defensivo, como demuestra el gesto felino de Bryant ante la acometida del bisonte de Miami.

2K Sports | Deporte
Octubre | 3+
www.2ksports.com

Europa, Europa

Una de las principales novedades de esta versión es su decidida apuesta por la internacionalización y el mercado global. Así, a la espera de que el nuevo comisionado se decida por una División Europea, 2K se adelanta con la inclusión de 14 equipos de la Euroliga, entre ellos los españoles Real Madrid, Barcelona, Unicaja y Laboral Vitoria. Aparte, cómo no, de cracks continentales como los griegos Olympiacos y Panathinaikos, los italianos Emporio Armani y Montepaschi, los turcos Fenerbahçe y Efes, el germano Alba de Berlín o clásicos como Zalgiris, Maccabi y CSKA de Moscú. El mejor basket europeo en la bandeja de plata del mejor «NBA 2K» de la historia.



ASSASSIN'S CREED IV
BLACK FLAG
#YoDesafio
Disponible 31 de Octubre
Únete en
Disponible para:
PS4 PS3 XBOX 360. XBOX ONE Wii U PC DVD ROM
Fecha de lanzamiento de nueva generación por determinar
18
www.pegi.info
UBISOFT
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the same company. Kinect, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii U is a trademark of Nintendo.

Assassin's Creed IV Black Flag

Los herederos de Altaïr serán los primeros en surcar los mares de las consolas actuales y la nueva generación. Unos pioneros de primera línea cerca a desembarcar.

La insignia de los Assassin y la calavera de los piratas en una bandera sólo pueden significar una cosa: formas parte de la tripulación del capitán Edward Kenway, cuyo emblema es el más temido en el mar del Caribe. Como en todos los juegos de la saga hasta la fecha, la acción se divide entre la actualidad y los hechos históricos en el sur de Florida, en La Habana y en otras islas.

Aviso para navegantes: a todos aquellos que os hayáis perdido «Assassin's Creed IV» que todavía estáis a tiempo de probar uno de los juegos más sorprendentes del año pasado antes de que su sucesor tome tierra dentro de unas semanas. Sin desvelar qué sucede al final de ese capítulo, la historia retoma el último giro de guión en la franquicia, adentrándose en los acontecimientos que vivió el nuevo protagonista.

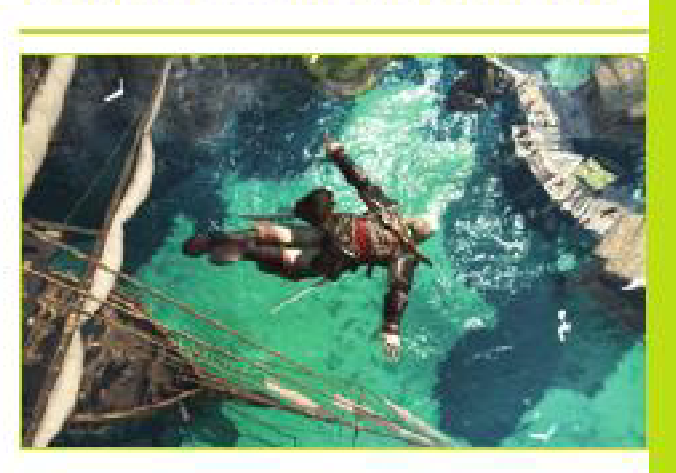
Los creadores han tomado nota respecto a algunos aspectos mejorables de la anterior entrega. Por ejemplo, las misiones iniciales no son nada restrictivas y nos permiten explorar el mundo abierto desde el principio. Cualquier barco que veamos es susceptible de ser abordado si nos vemos con fuerzas para enfrentarnos a su tripulación, y luego podemos ir a nado a una playa al azar para disfrutar de las vistas o cazar en sus junglas. Mientras, en la actualidad, podremos piratear sistemas informáticos desde la seguridad de las oficinas de Abstergo.

> La tripulación te seguirá fiel en las batallas, pero no se podrán realizar asesinatos a larga distancia, para incluir así dificultad en las misiones

Con los modos multijugador ya confirmados, sólo queda esperar a que los vientos soplen favorables a la orden de asesinos más letal del mundo de los videojuegos.



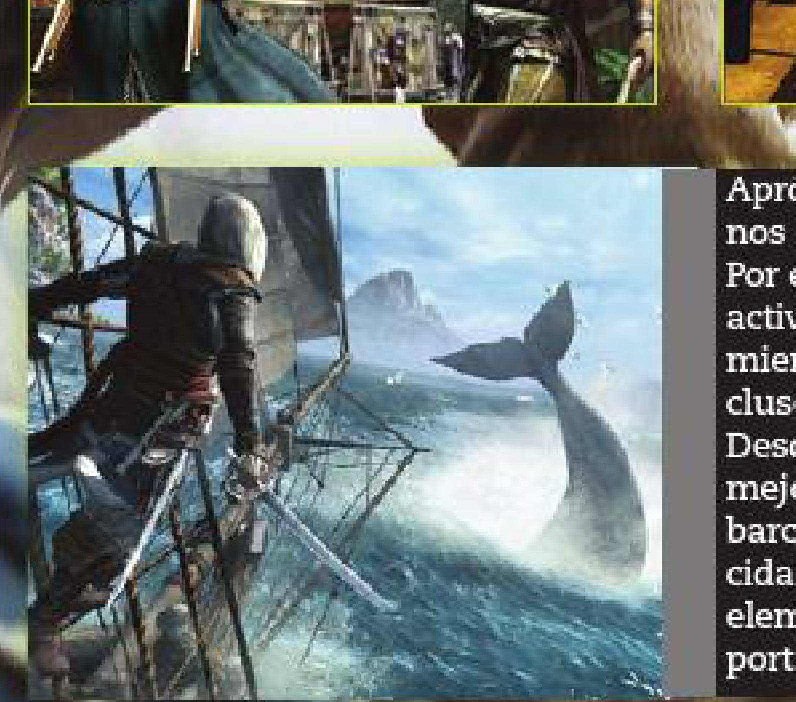
Ubisoft | Acción, aventura
31 de Octubre 2013 | 18+
http://assassinscreed.ubi.com





Un tesoro para los más exquisitos

Las ediciones especiales anunciadas para los que reserven el juego incluyen un par de misiones extra que alargarán el modo historia considerablemente. Además, en la caja metálica se incluirá la banda sonora completa, un libro de arte con los diseños originales, así como unas litografías con protector en edición limitada. Todo un tesoro para los fans de la serie... aunque, ¿no echáis de menos una botella de ron o un parche para el ojo?



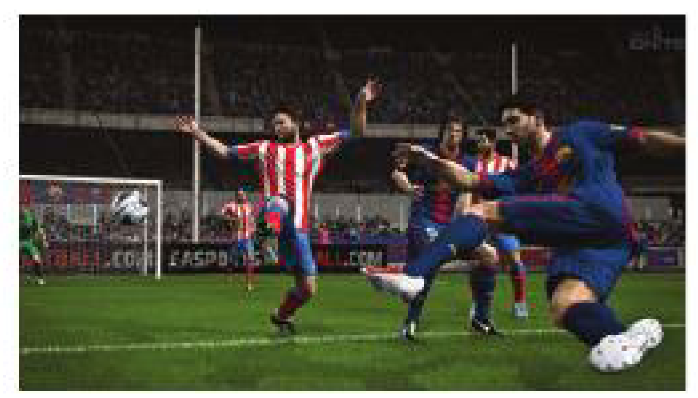
Apróximadamente el 40% del juego nos lo pasaremos a bordo del barco. Por ello no es de extrañar la serie de actividades que podremos realizar mientras surquemos los mares o incluso cuando estemos en el puerto. Desde la pesca de ballenas hasta las mejoras personalizadas para cada barco, pasando por las nuevas capacidades de buceo, está claro que el elemento marítimo será el más importante en la próxima aventura.



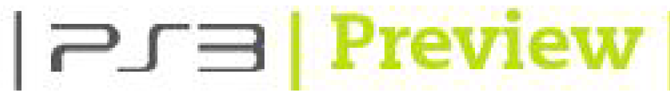
FIFA 14



Electronic Arts nos trae su «FIFA» más pulido, realista y espectacular.
La versión de este año promete limar las escasas asperezas de la entrega de 2012, que para muchos marcó distancias con su archienemigo nipón «PES».



Así, EA ha afinado las cuerdas de su stradivarius logrando un realismo casi perfecto, con puntos a su favor tales como una física del balón depurada y llena de efectos diabólicos, mejor control del esférico en carrera según las habilidades del jugador en cuestión, una IA defensiva que agarra y no suelta a los cracks de turno, un catálogo de chutes y remates de órdago… Lo que se dice un cúmulo de aciertos y labrado artesano para conseguir una experiencia balompédica casi real.
Además, el fútbol espectacular está asegurado con cientos de nuevas animaciones personalizadas a cada jugador, un espléndido y amplio modo carrera, unos mini-juegos en forma de retos para entrenarnos a conciencia aunque de forma desenfadada y, cómo no, todas las licencias y equipos de las principales ligas y selecciones del mundo.



Una puesta en escena de gala, unas opciones online más generosas que nunca y ese toque de calidad y mimo que siempre caracterizan a «FIFA» cada temporada están presentes en el nuevo juego.



Un año más, el balón más dorado del césped videojugón echa a rodar, con toda su parafernalia publicitaria y el atractivo añadido de sus venideras versiones en PS4 y Xbox One. Fútbol total.

EA | Deporte | Septiembre | 3+ | *www.easports.com/es/fifa*



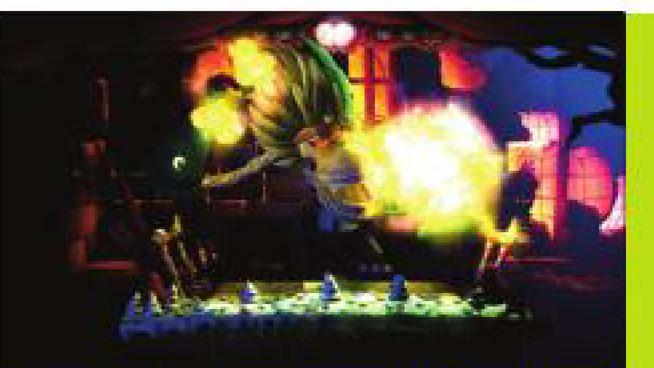
Puppeteer

Fue uno de los títulos más sorprendentes de la Gamescom de 2012 y no es para menos. Una aventura plataformera original como pocas, con un apartado artístico de lujo.
«Pupeteeer» tiene en su ADN toda la intención de ser una propuesta divertida y diferente que nos sumergirá en un



escenario teatral constantemente cambiante en el que daremos vida a un singular personaje. A partir de una historia inicial aparentemente sencilla -un malvado rey ha robado el alma de los niños y los ha transformado en marionetas de madera- se desprende un desarrollo original de la mano de Kurato, el protagonista al que le han cortado la cabeza… así que salir del castillo del maligno Moon Bear King le costará mucho trabajo. Con unas tijeras mágicas como principal herramienta y la posibilidad de colocarnos distintas cabezas que nos ofrecen diferentes habilidades, debemos librar esta aventura resolviendo puzzles, enfrentándonos a enemigos y sobre todo a unos jefes finales que son de armas tomar, seres de otros mundos con aviesas intenciones. Divertida, rápida y dinámica, esta aventura plataformera en dos dimensiones destaca también por su excelente apartado artístico y su genial sentido del humor.

El juego discurre a lo largo de una gran cantidad de escenarios en constante cambio y nunca se ven dos similares. Además, un segundo jugador se podrá unir a la partida en cualquier momento.



Algo distinto y de calidad , con una rabiosa mecánica plataformera, una ambientación mágica y originales poderes que recuerdan «Dynamite Headdy», el clásico de Megadrive. Así es «Puppeteer».

Sony| Plataformas | Septiembre | 12+ | *es.playstation.com*

GTA V

Acontecimientos como el estreno de un nuevo Grand Theft Auto hay pocos en el mundo de los videojuegos. Bienvenido de nuevo a Los Santos y disfruta del juego más ambicioso de Rockstar Games.

Plataformas: PS3, Xbox 360
Rockstar | Acción, aventura
17/09/13 | 18+
www.rockstargames.com

GTA Online

La gran revolución en la experiencia «GTA »se llama Grand Thef Auto Online. Los jugadores, en solitario o en partidas de hasta 16 usuarios, podrán competir y colaborar en infinidad de tipos de juego. Se trata de un mundo persistente que parte de la base de los escenarios del modo historia, pero que se irá ampliando con el tiempo para dotarlo de un dinamismo sin precedentes en el género, con una gran variedad de mecánicas rediseñadas. Puedes personalizar completamente tu apariencia, comprando todo tipo de bienes con el dinero y reputación de las pruebas en las que participes; también diseñar partidas específicas y compartirlas con otros jugadores.

Un mundo por explorar

Los Santos de por sí ya es enorme, a lo que hay que añadir un área natural descomunal. «Después de Red Dead Redemption», ya sabemos de lo que Rockstar es capaz en cuanto a desiertos o bosques y esta vez lo ha hecho 3,5 veces más grande que en el juego del Oeste. Pero es que en «GTA V» va mucho más allá, permitiéndonos escalar una montaña para después dejarnos caer haciendo salto base. Los mapas son tan grandes que, de hecho, se podrán utilizar aviones a reacción para desplazarse de un lugar a otro, cosa que no pasaba en el anterior título de la serie. Y todo esto marcado por el ritmo de las 24 horas del día y por un sistema metereológico dinámico perfecto.



La historia

Michael es un ladrón de bancos retirado, que gracias a un buen trato con las autoridades vive en una mansión llena de lujos. Lo malo es que está aburrido por su día a día, y decide volver a juntarse con Trevor, un antiguo socio perturbado por la vida como delincuente y por sus adicciones. El tercero en discordia es Franklin, un afroamericano del sur de Los Santos que pretendía vivir ajeno al mundo del crimen, pero las circunstancias de su entorno le obligan a tomar las armas para sobrevivir. Juntos forman un grupo tan inusual como cómico, ya que sus personalidades se verán enfrentadas a menudo.

Si a los jugones nos hubieran preguntado hace 15 años como soñaríamos que serían los mejores videojuegos en el futuro, muy pocos habríamos acertado a imaginar algo parecido a «GTA V». No sólo es una maravilla, sino que era impensable la complejidad y mezcla de géneros que Rockstar ha ido cocinando con maestría durante años. Si los episodios «III» y «IV» (aparte del inolvidable «San Andreas») fueron reconocidos universalmente como los títulos más revolucionarios de sus respectivas generaciones, ¿qué podemos esperar de la última entrega?

Para empezar, el escenario vuelve a ser el de la ciudad de Los Santos y sus alrededores, con una escala gigantesca. Puesto que probablemente se trate del último en publicarse para PS3 y Xbox 360, los creadores han puesto especial empeño en exprimir al máximo las capacidades de las consolas. Y vaya si lo han hecho: paso realista del tiempo, variaciones climáticas, horizonte tan lejano como la vista permite, un motor gráfico personalizado en el uso de las físicas, animaciones suaves y realistas... en conjunto, un despliegue técnico inédito. Hasta en el control se han propuesto innovar. Podremos manejar a tres personajes, que irán presentándose según avance el modo historia, cada uno con una serie de habilidades particulares, y que tendrán que colaborar entre ellos para conseguir superar algunas misiones. Además de los protagonistas, en ocasiones existe la posibilidad de contratar cómplices especializados en áreas como el hackeo informático o la conducción, pero por supuesto te exigirán una parte del botín. También es importante la forma de resolver una misión, ya sea usando el sigilo en un robo, o bien estampando un coche y liarnos a tiros como en los atracos que se ven en las pelis. Entre misión y misión podemos mejorar nuestro estilo de vida, matando el rato con casi cualquier pasatiempo que se nos pase por la cabeza, o bien actualizando nuestra apariencia así como la de los vehículos y casas que tengamos gracias a nuestro dinero. Para conseguir pasta se puede recurrir a negocios completamente legales, como por ejemplo la compra-venta de acciones a través de "internet" (la red del juego, claro). Todo ello a través del smartphone que los personajes llevan en el bolsillo.

Desde el 17 de Septiembre, el juego estará disponible en tiendas para Xbox 360 y PlayStation 3. Las ediciones especiales contienen interesantes extras



La jugabilidad de «GTA V» es sinónimo de innovación: en cualquier momento de la partida podremos cambiar de personaje. Lo más llamativo es que los tres protas tienen su vida y mientras uno puede estar durmiendo, los otros de borrachera. Eso sí, a la hora de delinquir, todos juntitos.

En la página oficial del juego se puede acceder a un documental que muestra clubs deportivos, SPAs y otros lugares a los que podemos hacernos socios

La espera desde «GTA IV» ha sido larga. Un lustro de esfuerzos en guión, planificación y arquitectura digital que sin duda ha merecido la pena. El acontecimiento del año ya está al alcance de tu mano, ahora sólo falta que le hagas un hueco en la agenda. Mejor que el hueco sea generoso, porque «GTA V» es lo más grande que vas a ver pasar por tu consola. ¿Qué apostamos?



En el modo online puedes hacer casi cualquier cosa que se te ocurra: carreras de coches, de motos de agua, tiroteos, atracos cooperativos, tirarte en paracaídas... o simplemente pasear y exhibir tus logros en forma de mansiones y artículos de lujo. Y hasta organizar fiestas en tu casa. El online es un mundo vivo, abierto y con un montón de actividades para hacer por tierra mar y aire. Lo que hagas en este mundo depende de ti.





Fdo. Hal

Disney Infinity...

Al fin llega el videojuego con el que muchos estaban soñando: una invitación para unirse al dream-team Disney/Pixar y recrear desde nuestra imaginación sus fantásticos escenarios. Y ojo a su versión 3DS.

Gracias a juegos como «Disney Universe» o «Kingdom Hearts», Disney ya ha demostrado que es una familia bastante unida y bien avenida (aunque, como todo hijo de vecino, a veces surgen roces y tiranteces), y que sus animados personajes tienen siempre las puertas de casa abiertas de par en par para recibir visitas inesperadas y a veces extravagantes. ¿Que el bucanero Jack Sparrow tiene el capricho de pasarse por el campus de la "Monsters University" para encontrarse con Sulley y Mike en alguna fiesta de la primavera? ¿O si a la familia superheroica de "Los increíbles" le apetece echar unos coches de choque con los autos locos de "Cars"? ¿Y qué decir de imaginarse a Woody y Buzz escapándose por la gatera de "Toy Story" para colarse en los recreativos de "Rompe Ralph" y retarle a una partida de marcianitos? Cualquier ocurrencia es bienvenida en un juego como éste, un auténtico tiovivo de cracks de la casa donde, como mandan los cánones, la imaginación es el único límite.
Así, «Disney Infinity» hace honor a su apellido y presenta un abanico casi interminable de opciones de juego, creación de escenarios e interacción de personajes a lo largo de una aventura que hará las delicias de grandes y chicos. Aunque lo más aconsejable es ir descubriendo e inventando sobre la marcha sus prodigios, no está mal apuntar algunas pautas de las diversas versiones de sobremesa (la 3DS es harina de otro costal y de mucha calidad) del juego, todas ellas dotadas de unos gráficos y una jugabilidad de campanillas. Por ejemplo, sus dos modos de juego principales: Historia y Toy Box. El primero tendrá filosofía temática, ya que solo podremos jugar con los personajes de un universo concreto (por ejemplo, barco pirata, carreras, plataformas...), resultando ideal para echar una partida rápida y sin complicaciones. El segundo, Toy Box, nos permite

> Un mundo abierto para recrear las aventuras que tengamos en mente, y una "caja mágica" donde cobrarán vida virtual las fabulosas figuras de coleccionista de nuestros héroes preferidos

Figuras interactivas y Power Disc



«Disney Infinity» se compone de diversos play sets y figuras de colección, que colocaremos en la base del juego (ver imagen), conectada al puerto USB de la consola, y así podremos desbloquear elementos del juego. El pack de inicio se centra en "Piratas del Caribe", "Los Increíbles" y "Monstruos University", con muñequitos de Sparrow, Sulley y Mr. Increíble, aunque podremos aumentar nuestra familia con otros éxitos de la casa. Otro elemento esencial son los Power Disc, con los que adquiriremos nuevas habilidades y mejoras. Dichos discos son circulares (para mejorar cada personaje) y hexagonales (para conseguir vehículos, armas y objetos especiales). Combínalos todos y obtén infinitas posibilidades de diversión.

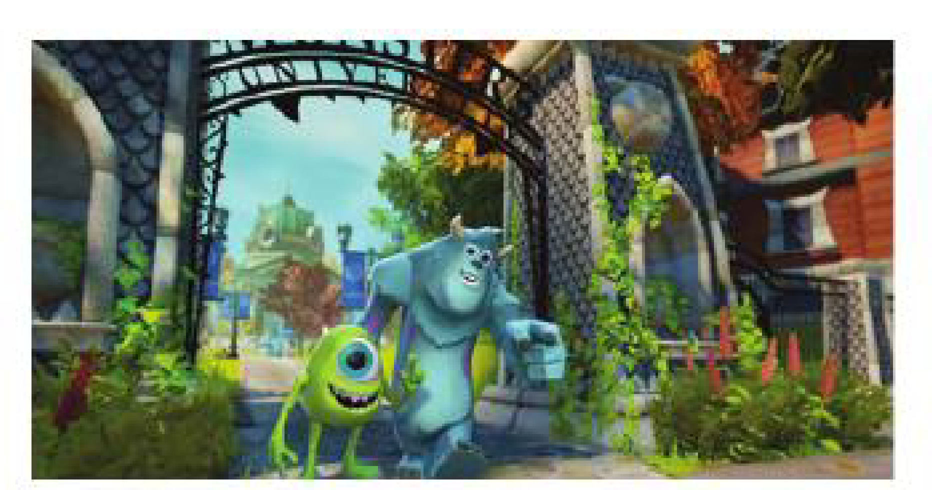


y más allá

La magia a doble pantalla

Entre las versiones consoleras de sobremesa, la que ofrece un catálogo de posibilidades más jugosas es, seguramente, Wii U. Primero porque el ADN del juego le viene como anillo al dedo y, segundo, porque la combinación entre pantalla convencional y pantalla interactiva es modélica, gracias al rendimiento óptimo del GamePad. Con él podremos controlar a nuestros héroes, acceder a mapas y claves de cada misión, elegir armas y estrategias, y un sinfín de opciones más para redondear una aventura diseñada por nuestra cabecita loca. El resultado es uno de los mejores títulos para la consola de Nintendo hasta la fecha.

crear nuestras historias en un sandbox donde mezclaremos personajes y franquicias, desde clásicos Pixar a estrenos cinematográficos tan recientes como "El llanero solitario", con múltiples opciones para desbloquear armas y gadgets y, sobre todo diseñar y compartir con otros colegas, ya que también habrá modo cooperativo para cuatro jugadores, incluyendo pantalla partida. En fin, que los amantes de los mejores "dibus" y sagas hollywoodienses están de enhorabuena. Si el mismísimo Walt Disney levantara la cabeza...

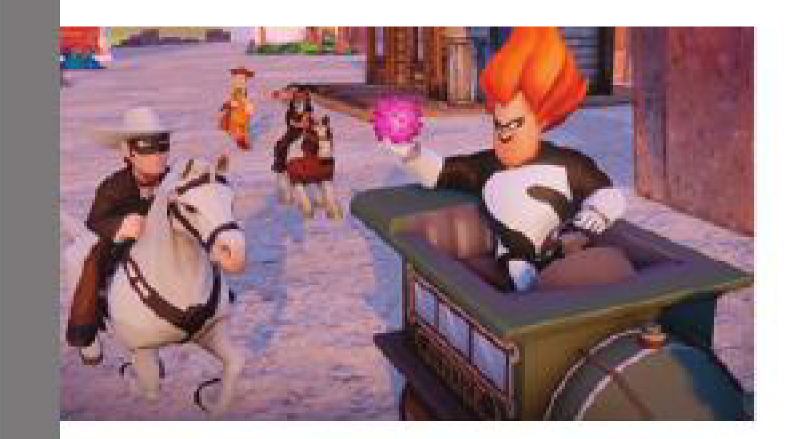




El experto asustador Sulley, el alocado espadachín Jack Sparrow o el poderoso Mr. Increíble son los tres magníficos con los que se estrena «Disney Infinity». Tendremos que agudizar nuestro ingenio y aprovechar los puntos fuertes del trío para superar los retos y liquidar a los villanos de turno a lo largo de un territorio alucinante nacido de nuestra varita mágica. Y ojo que con los Power Disc (ver recuadro en página anterior) podremos adquirir más habilidades para nuestros personajes.

Claves del juego

- Poder jugar con personajes carismáticos de Disney y Pixar como Jack Sparrow, Sulley, Perry el Ornitorrinco, Mr. Increíble y hasta un total de diecisiete.
- Posibilidad de explorar un mundo concreto, como "Piratas del Caribe", "Toy Story" o "Cars", e interactuar con sus protagonistas principales.



- Desbloquear gadgets, edificios, armas, objetos especiales... para meterlos en la "Toy Box" y mezclarlos para crear nuestro propio juego.
- El límite es nuestra imaginación: gracias a sus figuras coleccionables y sus opciones interactivas, el juego plantea infinitas posibilidades de diversión en un mundo abierto.
- Podremos compartir nuestras creaciones más brillantes en el modo cooperativo, disponible hasta para cuatro jugadores.



La fantasía en 3DS

La magia de «Disney Infinite» se reproduce de forma muy especial en Nintendo 3DS, con la que podrás vivir aventuras tridimensionales y la diversión no acabará nunca.

Al igual que en las consolas de sobremesa, en 3DS «Disney Infity» conserva el espíritu de la serie «Skylanders» que estableció la comunión entre videojuego y figuras interactivas, pero dando pasos que van mucho mas allá y apoyado por el mágico universo Disney/Pixar. Así, la jugabilidad se concentra sobre todo en el modo Toy Box, que podrá ser personalizado por cada usuario, y donde tendremos que superar retos y misiones acorde con las características de nuestra consola: esto es, plataformas, carreras y exploración. Toda una experiencia será poder disfrutar del escenario de "Cars" como si fueran los circuitos maestros de un «Mario Kart». Hay que añadir que todas las figuras son compatibles con la versión en 3DS, aunque la consola utiliza una base de juego exclusiva y diferenciada de las de sus "hermanas mayores". También podremos jugar con otro colega en el modo cooperativo, e incluso uno de nosotros podrá participar sin necesidad de cartucho mediante el modo descarga. Eso sí, al arrancar el juego, solo hay que seleccionar "escanear" en el menú principal y colocar el transmisor de infrarrojos de la 3DS frente a su homónimo de la base del juego. Y ya está todo preparado para que Mr. Increíble salve al mundo con su súper fuerza campechana, que Sparrow se sirva de su peculiar estilo para descubrir tesoros o que Sulley recorra el campus de cabo a rabo para dejar temblando a los novatos con su rugido huracanado.

«Disney Infinity» recoge el espíritu de la serie «Skylanders» y lo eleva con la magia del mundo Disney/Pixar



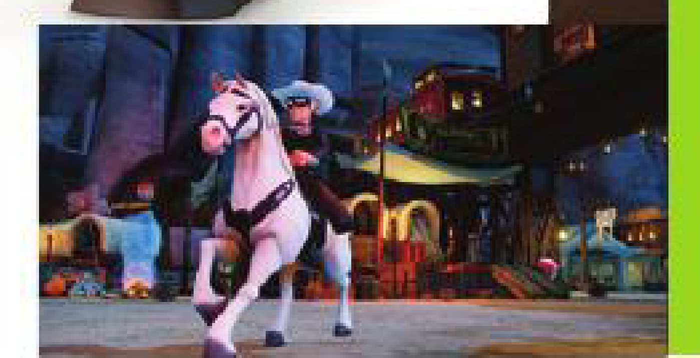


Libertad en un mundo abierto y amplia personalización definen este original título donde no hay límites para la diversión. Y si te quedas atascado, el tutorial siempre está dispuesto a resolver dudas y echarnos un cable, incluso en mitad de una misión.

Disney | Aventura, acción
Agosto | 7+
https://infinity.disney.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	5/6

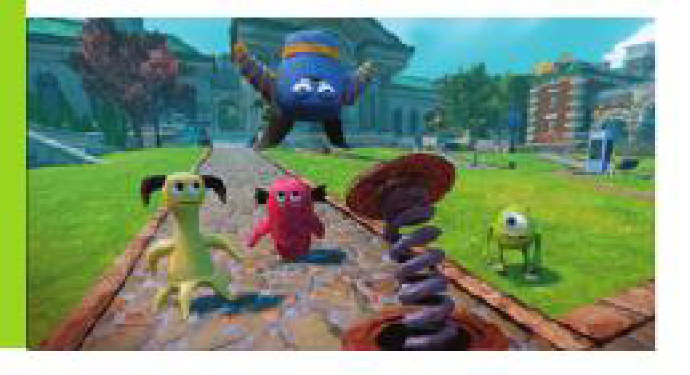




Combo 3D

Como no podía ser de otra forma, los gráficos 3D de la consola portátil de Nintendo son un feliz aliado en las diversas misiones a las que nos enfrentemos. Así, los ataques antigravitatorios del patriarca Increíble o los derrapes de Rayo McQueen adquirirán una nueva dimensión en nuestra pantalla, nunca mejor dicho. Además, el stylus también será un valioso cómplice para poner en guardia a Jack Sparrow o guiar a Sulley por la Monsters University, por ejemplo.






Pitufa
las emocionantes
aventuras
de la película
LOS
PITUFOS 2™
EL VIDEOJUEGO
Wii U
XBOX 360
Wii
PS3
También
disponible para
Nintendo DS
www.TheSmurfsGame.com
7
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
NINTENDO DS
Wii U
Wii
Sony Pictures Animation
COLUMBIA PICTURES
SONY
UBISOFT
© Peyo
SMURFS™ & © Peyo 2013 Licensed through Lafig Belgium/IMPS. The Smurfs 2, the Movie © 2013 Columbia Pictures Industries, Inc. and Sony Pictures Animation Inc. All Rights Reserved.
© 2013 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



Beyond Two Souls

Sony | Aventura gráfica | Octubre | 18+
http://beyondps3.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Música de cine

Conscientes de la importancia de la música en un juego tan cinematográfico, los creadores apostaron por un valor seguro: Norman Corbell. Ganador de varios Emmys por sus trabajos para televisión, fue también el responsable de ambientar musicalmente los anteriores juegos de Quantic Dream. Desgraciadamente, Corbell murió a principios de año antes de terminar su trabajo, por lo que desde la compañía contrataron a Hans Zimmer, compositor de Gladiator o El Caballero Oscuro, y conocido en videojuegos por la música de «Modern Warfare 2» y «Crysis».

And the Oscar goes to...

A finales de abril, la protagonista y el director de «Two Souls» fueron invitados al prestigioso festival de cine de Tribeca, en Nueva York. Allí se exhibió media hora de juego frente a una alucinada audiencia, y David Cage, máximo responsable de este proyecto, dio una charla entre actores de la talla de Clint Eastwood o Ben Stiller. Darren Aronofski, otro de los invitados, también expresó su admiración por el despliegue mostrado por Quantic Dream. Por cierto, se trata del segundo videojuego, tras «L.A. Noire», que es seleccionado para este certamen.



Ellen Page y Willem Dafoe ponen sus rostros al servicio de un videojuego muy cinematográfico, con estupendas dosis de thriller y acción.

David Cage, el fundador de Quantic Dream, lleva casi veinte años reivindicando que los videojuegos sean reconocidos como un arte equiparable al cine. Y lo reclama con hechos: «Omikron», «Fahrenheit» y «Heavy Rain» han sido pruebas con éxito que demuestran que las técnicas cinematográficas pueden ser perfectamente acogidas por los medios interactivos.

Con la experiencia acumulada en los anteriores proyectos llega «Beyond: Two Souls», un thriller sobrenatural con la profundidad de El Sexto Sentido, pero con las opciones jugables que sólo pueden ofrecer las videoconsolas. El argumento nos cuenta la historia de la joven Jodie Holmes, dotada con poderes desde los ocho años. La peculiaridad de Jodie (interpretada por Ellen Page, la protagonista en Juno) es que puede comunicarse con un misterioso espíritu conocido como Aiden, a través del cual puede mover objetos, hacer "viajes astrales" e incluso poseer a otros personajes. Durante la aventura estará acompañada por Nathan Dawkins, un científico que con el tiempo acaba convirtiéndose en un padre adoptivo para Jodie. El actor que da vida a Dawkins es Willem Dafoe (La última tentación de Cristo o Spiderman) quien, como el resto del reparto, se ha entregado para completar las capturas de movimientos, las voces y un guión que supera las dos mil páginas.

El paso del tiempo en los protagonistas es algo que sólo se podía hacer en un videojuego sin recurrir al maquillaje cochambroso visto a veces incluso en grandes producciones. Según envejecen, los personajes van cambiando rasgos faciales y hasta comportándose de manera diferente. Jodie, que en los tutoriales es una niña, deberá entrenarse duramente en artes marciales y en el manejo de armas para sacar el máximo partido a sus habilidades. Para ello cuenta con la ayuda de agentes especiales enviados por el gobierno, además de la incansable presencia de Aiden. Dependiendo de la actividad que realicemos, la perspectiva cambia entre una cámara en primera persona en el caso de estar flotando en compañía de Aiden, a una visión cinematográfica para las escenas de acción. El resultado es sorprendente, y ayuda mucho para meterse en la historia.

«Beyond: Two Souls» se seguirá recordando dentro de unos como a un pionero, un título raro y único, pero necesario en un sector donde las secuelas a veces ya tienen dos dígitos y en el que siempre una propuesta imaginativa debe ser recibida a bombo y platillo.

> Un juego valiente y muy ambicioso, acompañado por un guión trepidante y un apartado técnico epatante, casi insuperable



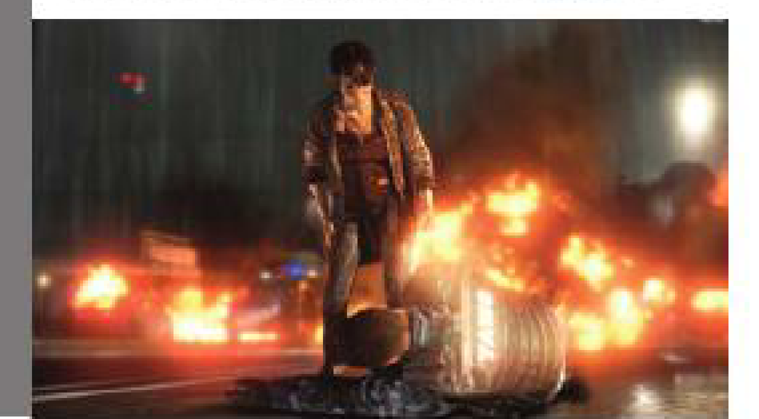
Técnicamente, la expresividad de los personajes se lleva la palma, y consume todos los recursos de la consola. Eso no quita para que veamos algunas escenas de acción espectaculares en incendios o persecuciones sobre un tren. Además, como buen trhiller que se precie, tampoco faltarán los momentos de tensión y situaciones límite donde la protagonista se ve rodeado de un peligro que puede acabar con su vida.

Guía de juego

«Beyond: Two Souls» confía en una estructura muy guionizada a la hora de controlar a sus personajes. Podemos interactuar con el entorno de una forma similar a las aventuras gráficas de los noventa, con una serie de acciones predeterminadas que nos señala la interfaz en el momento justo. A diferencia de aquellos títulos, cada decisión que tomemos tendrá consecuencias



directas sobre el argumento, y los cambios, muertes o hechos especiales tendrán peso durante el resto de la aventura. Ahí reside su mayor virtud: que podremos volver a jugar cambiando nuestras decisiones con resultados distintos. Habrá también momentos para la exploración y para vivir secuencias de acción que habrá que resolver mediante los clásicos Quick Time Events que nos tiene acostumbrado Quantic Dream. Por cierto, al contrario que en «Heavy Rain», este título no es compatible con PlayStation Move, pero sí se puede descargar una aplicación para móviles desde la que se pueden manejar fenomenalmente determinados puzzles.



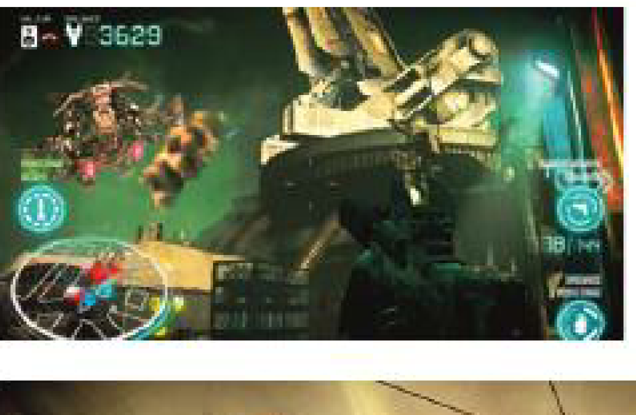
Killzone Mercenary

PS Vita recibe «Killzone: Mercenary», un despliegue de acción desenfrenada y poderío visual que apuesta por el multijugador sin olvidar las necesidad básicas de los usuarios.

Killzone se ha convertido por méritos propios en una de las franquicias abanderadas de Sony gracias al buen hacer de sus entregas en PS3. Unificando una historia de armas tomar con una mecánica jugable tan accesible como divertida, la serie de Guerrilla puede presumir de contar con seguidores a lo ancho del globo.
Exclusivo de PS Vita, «Mercenary» es recibido por muchos como un título salvador del género de los shooters en primera persona. Aquí asumimos el rol de Arran Danner, un antiguo soldado UCA que se vende al mayor postor. Sea la ISA o los mismísimos Helghast, sólo le importará cuánto dinero cobrará al finalizar su misión -salvaguardar al hijo de un embajador, en un clima de conspiración a escala mundial- sin códigos o ataduras morales.

El tamaño de los mapeados supera con creces cualquier otra experiencia multijugador que hayamos conocido en PS Vita

«Mercenary» ofrece dos modos de juego que se unifican bajo una misma estructura. Por un lado contamos con la Campaña para un jugador, donde progresamos mientras superamos misiones, obteniendo recursos económicos que a la postre empleamos para ampliar nuestro arsenal. Por el otro disfrutamos del multijugador, donde obtenemos recompensas económicas con las que mejoramos nuestra capacidad ofensiva. Los chicos de Guerrilla han trabajado a consciencia para ofrecer una mecánica de juego tan accesible como la de sus hermanos mayores, y especialmente un aspecto visual que supera ampliamente cualquier resultado que hayamos visto anteriormente en PSVita. El comportamiento de los servidores es excelente y la acción se desarrolla con todo lujo de detalles, sin ralentizaciones, en una experiencia digna de una superproducción cinematográfica.
Un imprescindible del catálogo de la la portátil de Sony.





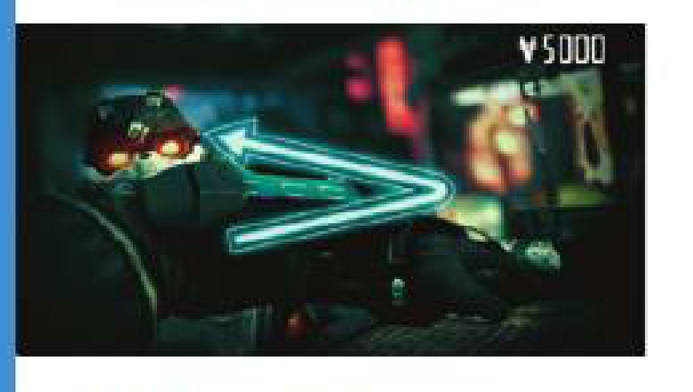
Sony | Shooter
Septiembre | 18+
es.PlayStation.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

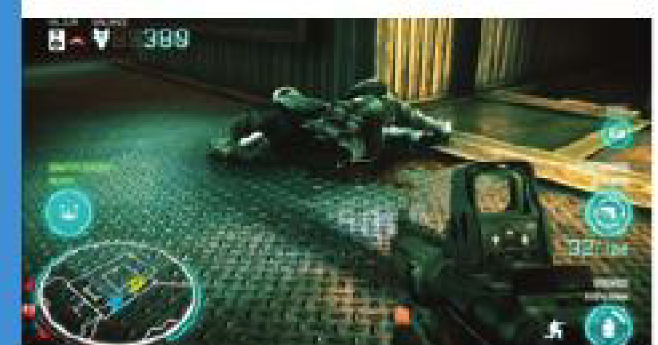
«Mercenary» quizá sea el título que mejor aprovecha la capacidad visual de PS Vita, como bien demuestra la calidad de los escenarios o la capacidad de la portátil para representar acción a raudales sin una sola ralentización.

Maneras de actuar

«Mercenary» sabe explotar al máximo las posibilidades de la pantalla táctil de PS Vita. Un buen ejemplo de ello es el amplio abanico de acciones que nos vemos obligados a realizar para "eliminar" a nuestros enemigos en el cuerpo a cuerpo, ya sea realizando



rápidos movimientos con el dedo o utilizando el giroscopio de la portátil. De esta manera es imposible perder el ritmo de partida, lo que unido al frenesí multijugador hace de esta obra una de las más dinámicas que podemos encontrar hoy en el mercado.



Saints Row IV

Regresa el sandbox de Volition, esta vez con una nueva locura que nos lleva a un rocambolesco enfretamiento con alienígenas tan cargado de acción como de humor.

Se anunció bajo el nombre de «Enter the Dominatrix» como una expansión de la tercera entrega («The Third»). Sin embargo, el hilo argumental de este sandbox creado por Volition , la exagerada locura y el humor van tan lejos que lo han convertido en un título totalmente independiente. Nos adentra así en una historia que supera las barreras del género y deja de un lado a los gángsters para enfrentarse a los seres liderados por el extraterrestre Zyniak. Los

> Altas cotas de destrucción masiva nos la proporcionará una increíble gama de superpoderes

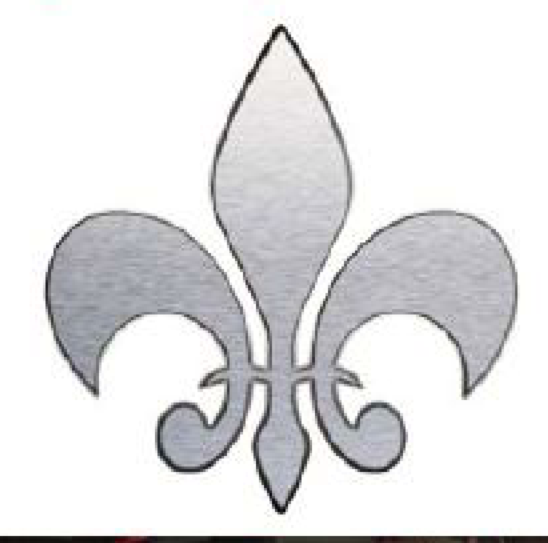
alienígenas han llegado al planeta para someter a la Humanidad, pero como líder de la banda de Los Saints y recién proclamado presidente de EE.UU, debes poner el planeta a salvo. Esta pandilla, que ha adquirido poderes sobrenaturales en una nueva realidad virtual, son la única y la última esperanza. Y todo lo demás una burla hacia distintos juegos, sagas y hasta películas. ¡Que no falte el humor! ¡Ni la locura! pues hablamos de «Saints Row». Gracias a los nuevos poderes de los que gozamos nos hemos convertido en súper hombres capaces de echar carreras a la velocidad de la luz, realizar ataques con fuegos que provocamos automáticamente, arrojar objetos a kilómetros o dar saltos increíbles. La jugabilidad ha cambiado notablemente, pero sorprende y es totalmente destructiva. Las misiones principales enganchan y las secundarias sirven de entretenimiento extra, para sacar partido de los escenarios, poner a prueba nuestras habilidades y regodearnos en el cachondeo a través de las parodias (encontraremos muy buenas). Diversión pura y dura en un mundo abierto donde explorar mil opciones durante horas, con la posibilidad de manejar todo tipo de vehículos y personalizar un arsenal de destrucción alienígena muy interesante. Y ojo a la funcionalidad cooperativa y sus diferentes vertientes, como Gato y Ratón, una loca y divertida competición.
Larga vida a Los Saints.

El juego depara jugosas sorpresas. Así, podremos personalizar a todo un presidente de los EE.UU. de la forma más estridente y repartiendo fuego a los alienígenas. Y como novedad en la serie, la acción se enriquece con la incorporación de mechas.

Deep Silver | Acción, shooter
Agosto | 18+
www.saintsrow.com/es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





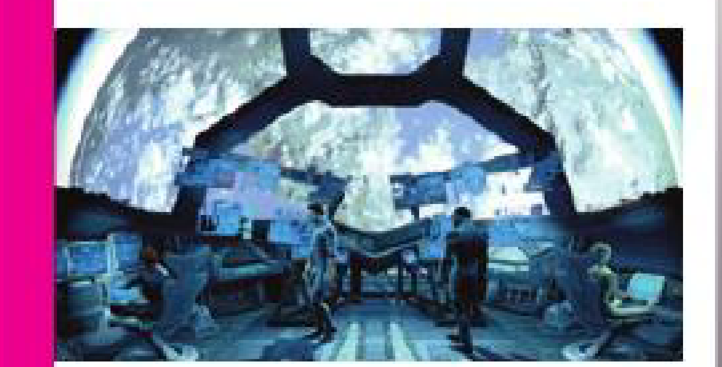




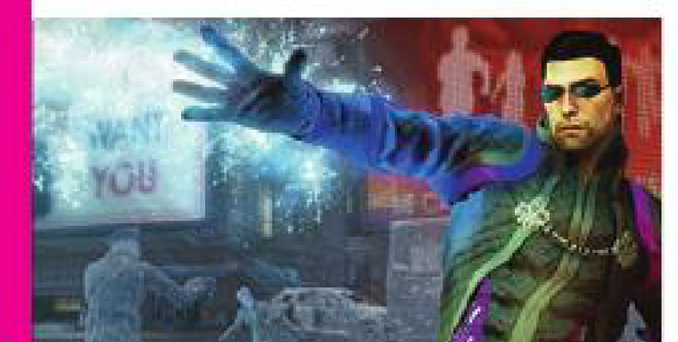


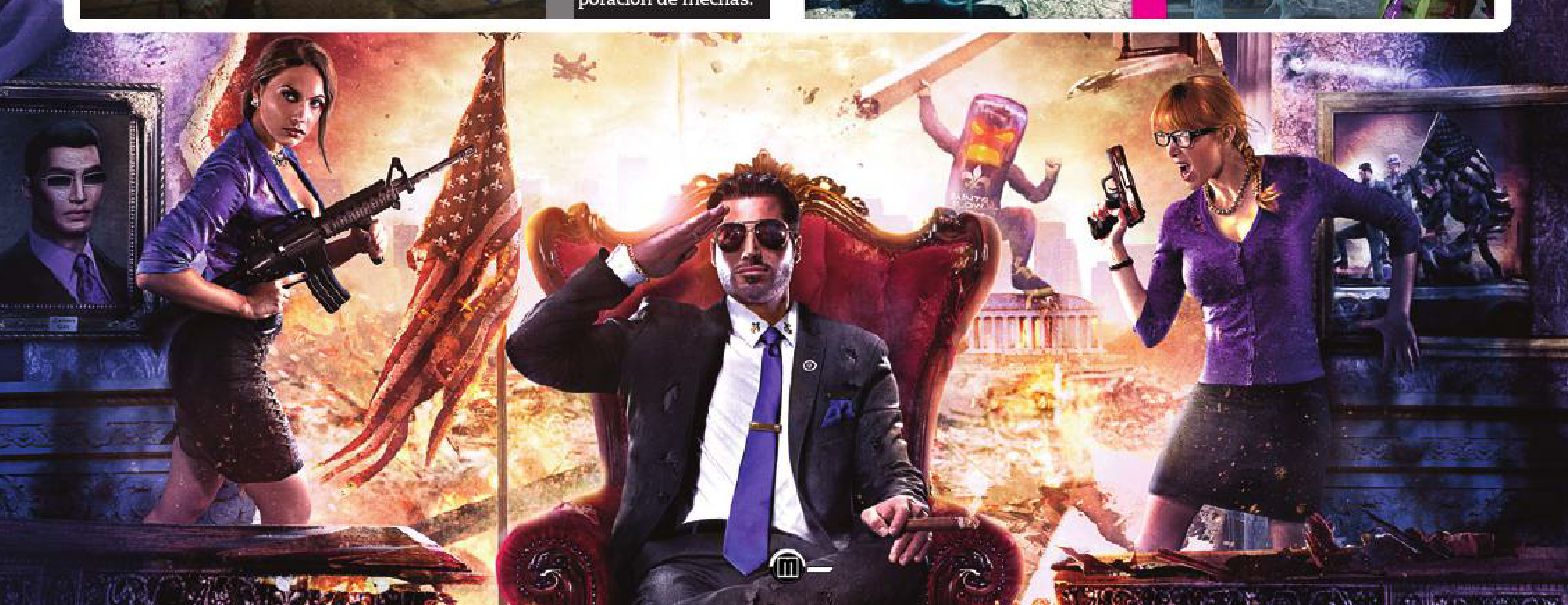
Enchufados a una maquina

Cierto es que el argumento en «Saints Row IV» es un tanto forzado, pero también es una licencia tomada a conciencia. Así nos encontramos



transportados a otra dimensión al enchufarnos a una máquina, a través de la cual vemos la realidad en la que vamos a luchar y para la que nos dotan de superpoderes. Gracias a éstos podremos hacer auténticas virguerías y a medida que avanzamos desbloquear nuevos poderes que literalmente dejarán a más de uno helado.



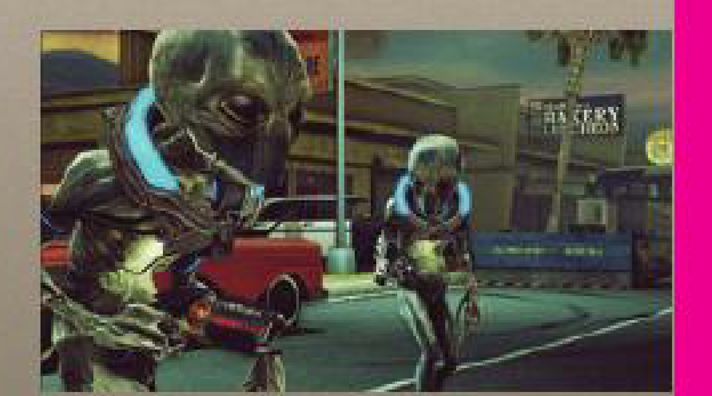


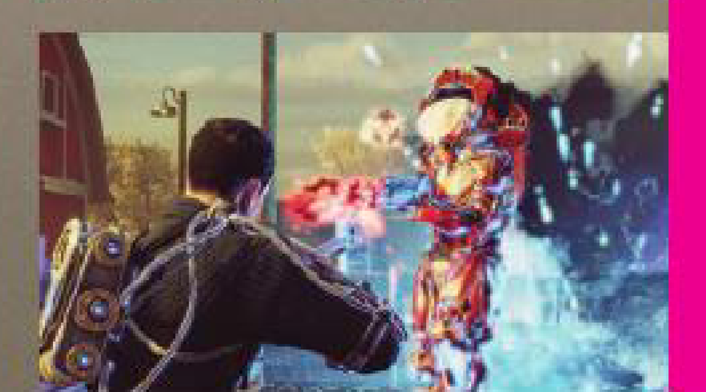
THE Bureau
XCOM Declassified

Nuevo capítulo de la guerra de guerrillas contra los extraterrestres, esta vez ambientada en 1962. Un juego con músculo para ser uno de los gallitos del año.

Take 2 | Acción, aventura | Agosto | 16+
http://erasethetruth.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Poderío ofensivo

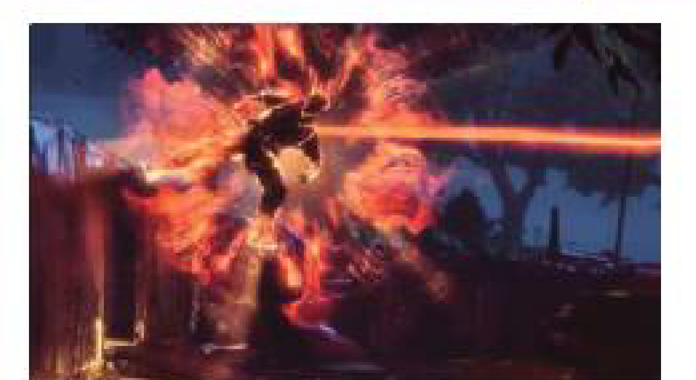
Otro punto fuerte de «The Bureau» es su "roscón" de ataque (Battle Focus), una rueda de opciones en forma de menú muy directo con la que podremos colocar a nuestros soldados, así como ordenar que desplieguen sus ataques especiales y otras habilidades, como construir torretas ofensivas o lanzar un campo magnético para dejar a los bichos como pajaritos fritos. Además, también nos podrán revivir si caemos en combate (y viceversa, claro). Una solución táctica fantástica para disfrutar de toda una guerra alien.

Ya lo anunciábamos en el número anterior: ojo con este juego porque pude ser una de las sorpresas de la temporada. Y, tras hincarle el diente, debemos insitir en nuestra corazonada inicial. Algo, por otra parte, comprensible al tener el ADN de «XCOM Enemy Unknow», estupendo shooter alien del que hace un par de meses hemos vuelto a paladear su "bouquet" en sus versiones iOS. Pero lo de «The Bureau» es otra cosa. Sobre todo por el gran acierto de localizar la acción y el "tomate" en 1962, año paranoico y "regomeyo" donde los hubiera (Guerra Fría, Roswell, Castro, JFK, incluso Bob Dylan, que también parecía bastante marcianito, el hombre...).

En ese caldo de cultivo florecen las pesquisas del agente especial del FBI William Carter, que tendrá que pararle los pies a una invasión extraterrestre en toda regla, aparte de ocuparse de otras problemáticas de la época, como la persecución de científicos con ideologías (y hasta orientación sexual) apartadas del "régimen" establecido. Porque el componente social, o sociológico de aquellos extraños años se aúpa en el ADN de este excelente juego, cuya tajada táctica a lo "Expediente X" sobresale tanto o más que su escudo de shooter matamarcianos (aquí, literalmente). Para redondear la jugada, tenemos una de las ambientaciones históricas más cuidadas de los últimos tiempos, con un nivel de realismo y detallismo en calles, coches, vestuario y hasta movimientos y actitudes que nos dejan con la boca abierta en más de una ocasión. Una joyita de juego, en fin.

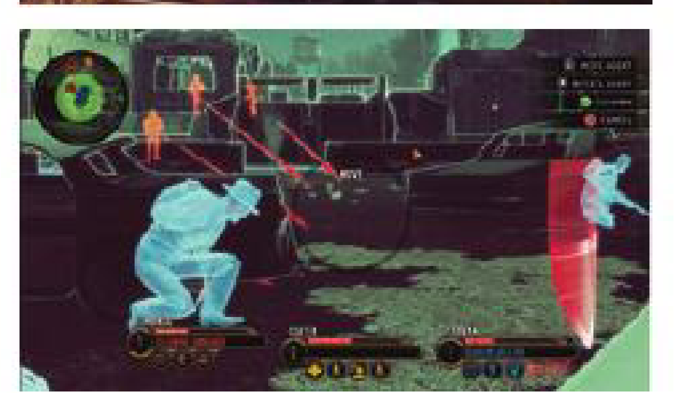
Las escenas bélicas de este shooter táctico brillan con enorme intensidad y una brillantez. La Guerra Fría está que arde...













Aparte de una estrategia sobre el terreno muy bien aliñada, el juego proporciona grandes dosis de adrenalina cuerpo a cuerpo y una intensidad por momentos brutal. No hay más que ver la cara de concentración y saña que gasta aquí el amigo.

Splinter Cell Blacklist

Vuelve el hombre. Sam Fisher, uno de los personajes consoleros más carismáticos y sigilosos, regresa en plena forma y con un enemigo de palabras mayores: la Lista Negra.

No necesita presentación ni tarjeta de visita. Porque la saga basada en el universo literario de Tom Clancy fue una de las principales vetas de calidad del arranque del siglo XXI, aupando a su héroe, Sam Fisher, al olimpo de los dioses videojugones de ayer y de hoy, que no es moco de pavo. Ahora, tras una temporadita cargando las pilas, regresa con el ojo más avizor que nunca, y sus tres "linternas verdes" encendidas y deslumbrantes. Ubisoft renueva los votos de uno de sus personajes más carismáticos y lo hace por la puerta grande, empujándolo a una misión peliaguda donde tendrá que liderar la unidad clandestina 4th Echelon para frenarles los pies anti-imperialistas a la Lista Negra, un "eje del mal" que planea ataques terroristas por todo Estados Unidos. Con su licencia para matar y sus métodos expeditivos clásicos, viajaremos por todo el planeta, desde parajes exóticos a grandes ciudades, para desenmascarar a la organización enemiga.

> Acción + estrategia en una aventura perfectamente ambientada y con estupendos órdagos argumentales

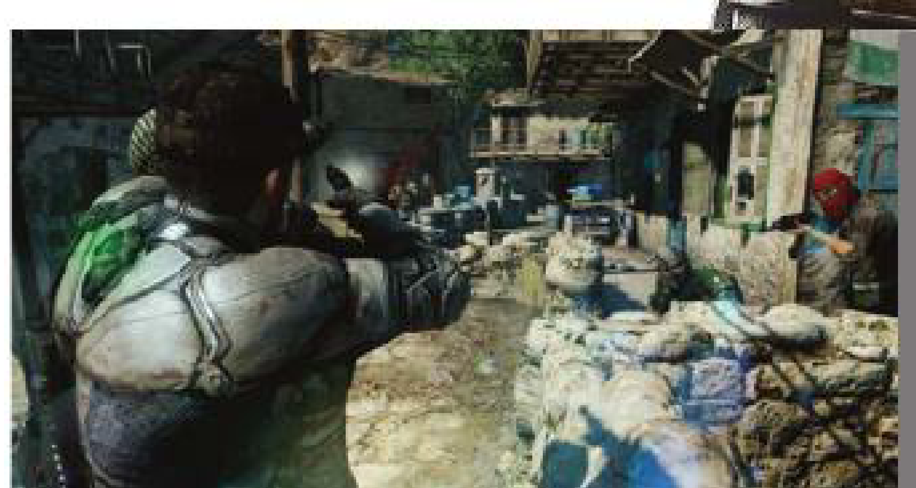
Gracias a la Interfaz de Misión Estratégica, Sam y sus chicos irán conociendo datos de cada desafío a tiempo real, aparte de conseguir dinero y mejora de armas. No solo esto, ya que "Black List" también garantiza la reinvención de armas clásicas y nuevos dispositivos, como la cámara espía mejorada o el dron de micromotor trirrotor, que permite a nuestro héroe ver todo con antelación, marcar objetivos remotamente, distraer enemigos o hacerles explotar con una granada de fragmentación. De propina, también nos toparemos con el famoso dardo eléctrico adhesivo y, para la lucha cuerpo a cuerpo, ojo a la brutal hoja curva Karambit. Lo dicho, más adrenalina, aunque también estrategia sigilosa clásica, para el retorno de una saga imprescindible. Y atentos a su fantástico modo cooperativo.

Ubisoft | Acción, aventura
Agosto | 18+
splintercell.ubi.com/blacklist

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6







El bueno de Sam Fisher vuelve a demostrar sus métodos expeditivos (no siempre hay que ir de sigilosos por la vida) en esta estupenda entrega de un clásico aún con sangre caliente corriendo por sus venas.

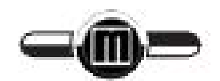
Equipo completo

Aunque, en el fondo, Fisher siempre haya sido un lobo bastante solitario, el trabajo en equipo será fundamental para poner de rodillas y con los brazos en cruz a la Lista Negra de marras. Para ello, tendrá que trabajar codo con codo con su nueva unidad Echelon, con miembros tan valiosos como



Ana Grimsdottir, Grim, sagaz directora de operaciones técnicas; el agente de la CIA Isaac Briggs, un halcón con abundante ardor guerrero, y el hacker Charlie Cole, alias "ábrete, Sésamo". Encima, a bordo de su avión fantasma readaptado, el Paladín. Menuda tropa.



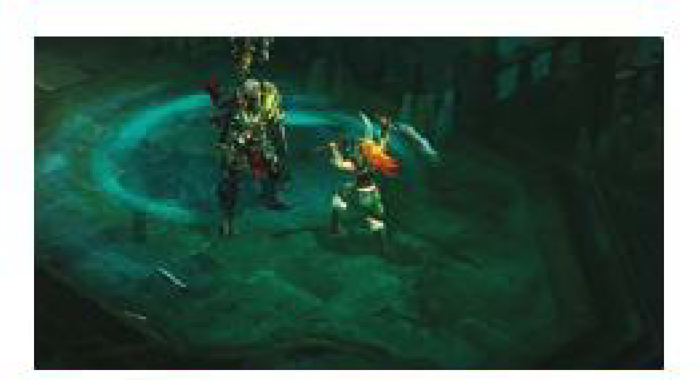


Diablo III

Uno de los clásicos de PC llega a las consolas totalmente mejorado y actualizado. Una campaña profunda, rabiosa jugabilidad y un multijugador cooperativo de lujo.

El reto era evidente, no resulta fácil adaptar con éxito juegos que arrasan con el teclado y el ratón a las consolas. Y «Diablo» es uno de los buques insignia para PC. Una misión complicada, pero se ha logrado y el resultado es difícil de mejorar.
Continuamos la historia del título anterior, así que para empezar habrá de elegir entre las cinco clases de jugadores existentes: el mago, el monje, la cazadora de demonios, el brujo médico y el bárbaro. La elección de nuestro héroe es básica, ya que cada uno tiene una forma distinta de luchar. A partir de ahí avanzamos por un mundo oscuro, el de Santuario, amenazado por unas demoníacas fuerzas ancestrales. En la ciudad Nueva Tristán nos enfrentaremos en tiempo real a miles de enemigos que nos quieren dar matarile. La experiencia y algunos objetos que encontremos en el camino nos ayudarán a hacer que nuestro héroe elegido sea cada vez más poderoso. Precisamente el tema de los objetos es una novedad respecto al PC, ya que aquí no habrá casas de subastas, sino que intercambiamos nuestros objetos por los de otros usuarios. Otras novedades importantes están relacionadas con el control de nuestros personajes, mucho más ágiles y eficaces a la hora de esquivar tortazos, espadazos, etc. Y es que cada botón del mando tiene una función y una utilidad que hará esta aventura mucho más emocionante. Blizzard reinventa «Diablo III» y lo borda.

El primer título de Diablo salió para la PlayStation en 1998; desde entonces siempre había salido para PC

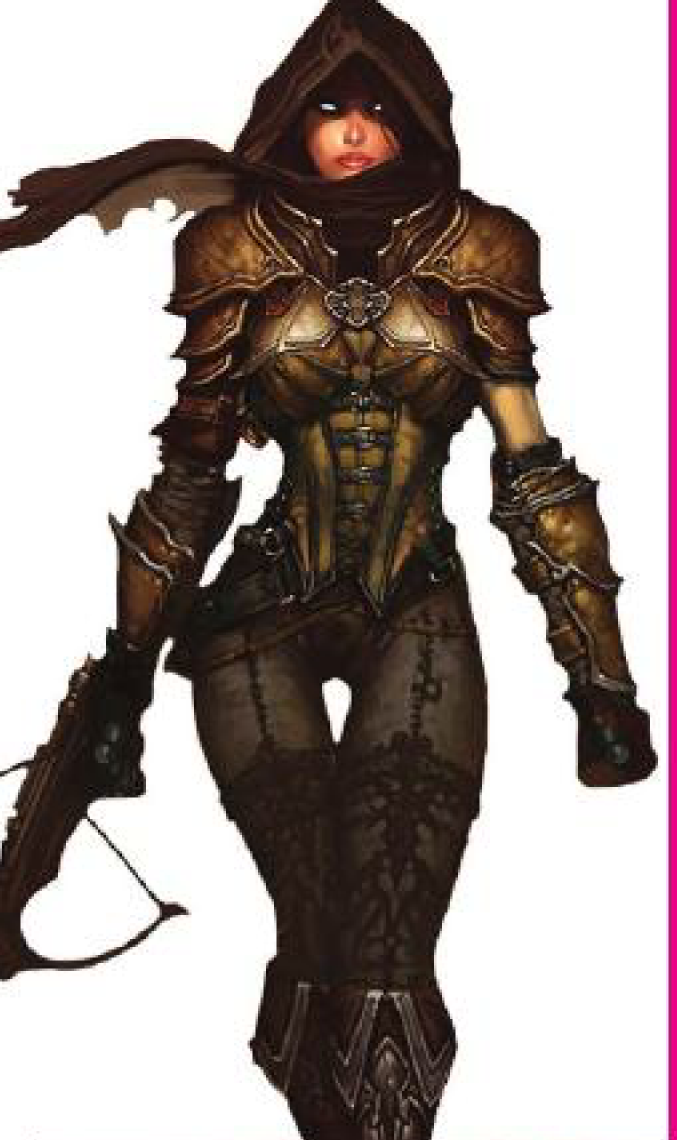


La prodigiosa fortaleza del bárbaro o el poder arcano de la maga... Elige de entre las 5 clases de personajes que puedes manejar y enfréntate a hordas de temibles diablos. Todos los combates serán espectaculares.

Activision Blizzard | RPG, acción
Septiembre | 16+
www.blizzard.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

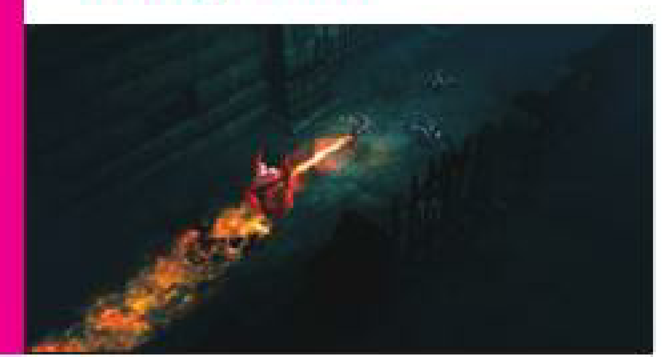




Modo cooperativo

Uno de los puntos fuertes del juego es sin duda el modo multijugador cooperativo. Cierto es que se puede disfrutar durante unas 15 horas de esta aventura en solitario, pero algo así, mejor vivirlo en compañía. En cualquier momento un jugador podrá conectarse a nuestra partida y en total podrán participar cuatro a la vez. Cuando quieras dejarla puedes hacerlo y si estás ausente tu jugador seguirá al grupo al que se ha unido y volverás a controlarlo cuando regreses. Así de práctico.





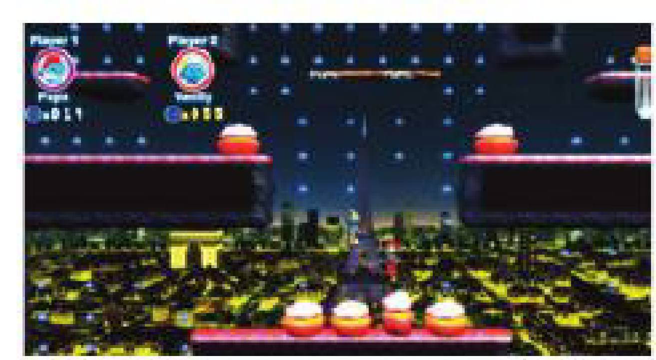
Los Pitufos 2 El videojuego

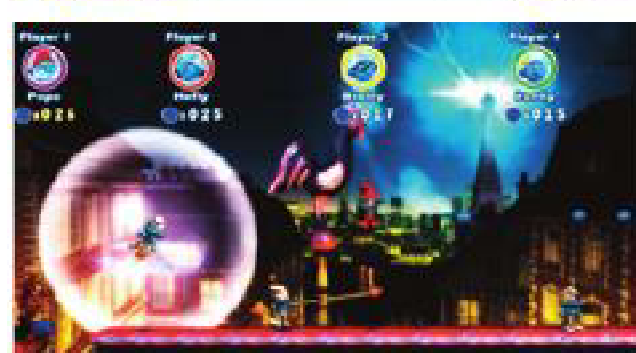
Estos pequeños seres azules llegan con una aventura plataformera llena de acción. Pitufina ha sido secuestrada por Gargamel y toca rescate al pie de la Torre Eiffel.

Los pitufos irrumpen con una divertida aventura que va de la pantalla grande a las consolas. A Gargamel se le ocurre crear a dos malvados seres, Vexy y Hackus, conocidos como the Naughties. Éstos pretenden sacarle provecho a la magia de los pitufos, pero en realidad lo que realmente busca Gargamel sólo un pitufo verdadero se lo puede dar, así que decide secuestrar a Pitufina y llevársela, ni más ni menos, que a París. Lógicamente sus amigos pitufos intentarán impedir que tales planes malévolos se cumplan y se

El juego, pensado para el público infantil, incluye un modo multijugador para hasta cuatro jugadores que es de lo mejorcito

ponen las pilas para recorrer medio mundo y rescatar a la rubia.
A partir de esta historia comienza un viaje a través de seis mundos con cinco niveles cada uno de ellos, más un Jefe final. La Aldea Pitufo, Nueva York y París son los principales escenarios por donde se mueven estos pequeños seres. Podremos dar vida a los pitufos más conocidos: Papá Pitufo, Gruñón, Filósofo, Burlón, etc., cada uno con una habilidad especial. Uno puede congelar a sus enemigos, otro puede darles un pisotón, otros son casi acróbatas. El juego avanza con un scroll lateral esquivando y derribando rivales (bichejos de todo tipo), coleccionando bayas, la auténtica energía de los pitufos, y frascos azules que nos pondrán a cantar y que harán que las bayas recogidas valgan el doble. A medida que vamos avanzando y enfrentándonos a los jefes finales, desbloquearemos nuevos pitufos con nuevas habilidades para seguir avanzando. ¡Lo que haga falta por nuestra presumida Pitufina!







El juego conserva el espíritu de la peli, pero a la hora de desenvolvernos por los distintos niveles lo haremos como en un plataformas puro, con obstáculos a tutiplén y enfrentándonos a más de un enemigo molesto.

UbiSoft | Plataformas
Julio | 7+
www.TheSmurfsGame.com

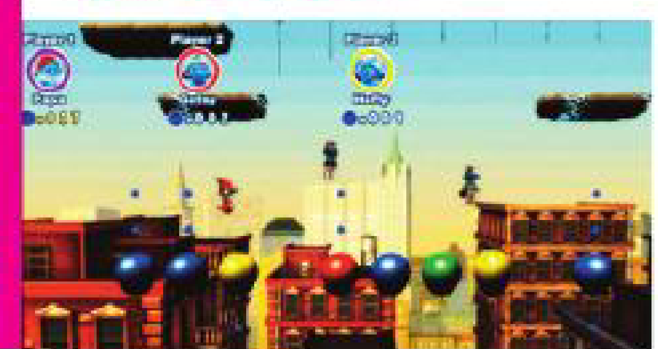
Gráficos	4/6
Jugabilidad	3/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

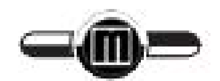


Versión para DS

Misma historia, más contenido. La versión para DS incluye los seis coloridos mundos de la aventura, pero además ofrece momentos clave de la película con divertidos minijuegos. En total son nueve, destacando Super Storks y Clumsy Kung-Fu, donde se ha de demostrar que estos seres azules son pequeños, aunque habilidosos y muy guerreros. También podremos leer esta fantástica historia en la pantalla inferior mientras interactuamos con los personajes en la otra. Una versión ideal para los más peques de la casa.









The Legend of Zelda
The Wind Waker HD

Nintendo | Acción, aventura | Octubre | 7+
www.nintendo.es

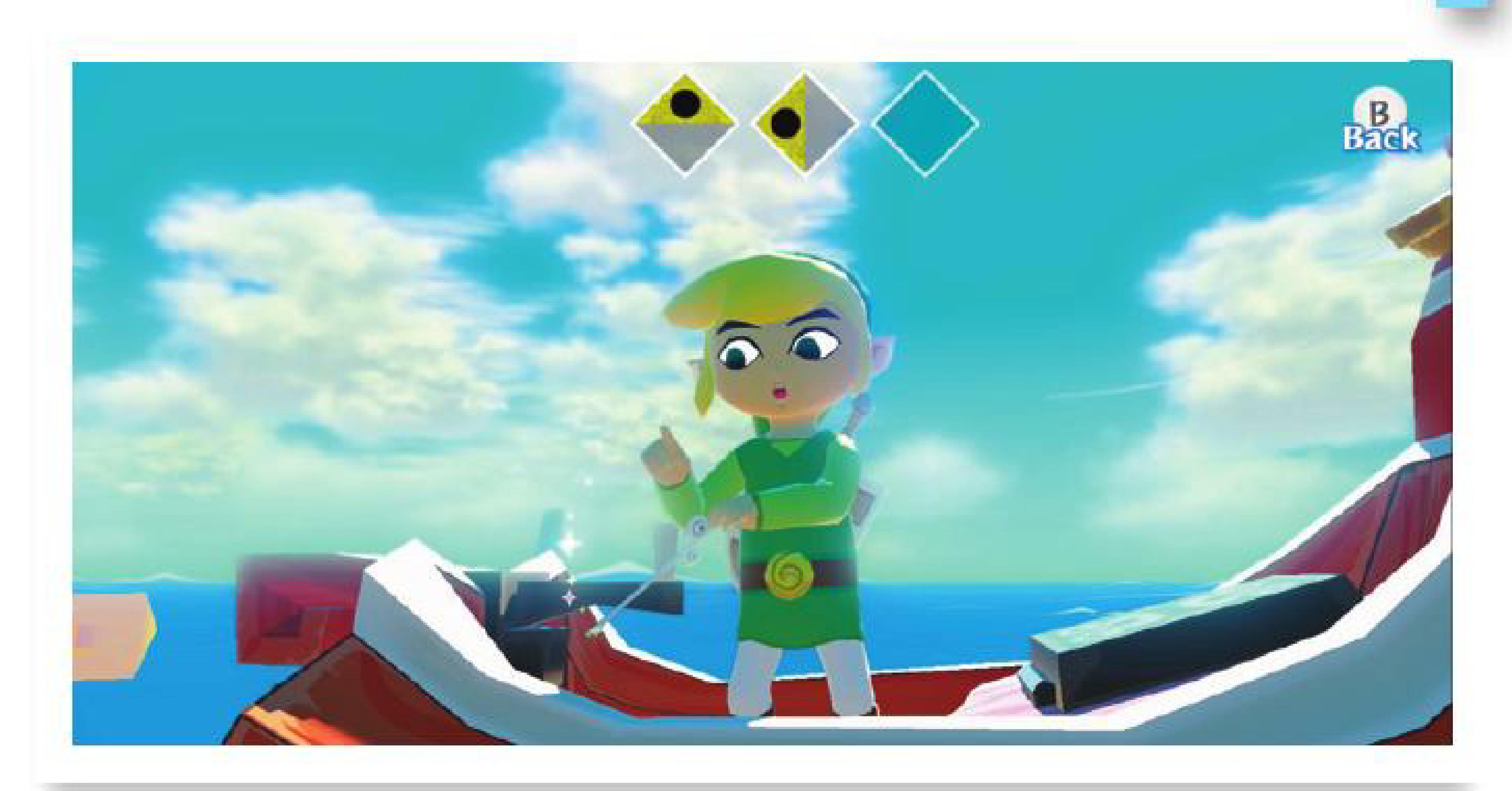
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Más allá del televisor

Una de las novedades que ofrece esta edición es la posibilidad de utilizar el sistema 'Off-TV Play', o lo que viene a ser lo mismo, podemos apagar la televisión para seguir disfrutando de la aventura desde el Wii U GamePad. Aunque la disposición gráfica cambia (se pierde, por ejemplo, la doble visión de la acción y el mapeado), esta opción nos permite continuar las andanzas de Link en la pantalla del mando, conservando la misma calidad, tasa de refresco y velocidad del juego, mientras al mismo tiempo otra persona ve la tele.

Navega a más velocidad

Surcar los mares se convierte en una de las principales ocupaciones de Link en «Wind Waker», en tanto que el vínculo entre el héroe y su peculiar barco es uno de los elementos fundamentales del argumento. Uno de los aspectos más criticados de la edición de GameCube fue el tiempo que exigía navegar de una zona a otra de nuestra carta de navegación, un elemento que en esta ocasión se subsana mediante la inclusión de una nueva barca, más rápida y accesible. Navegación sin grandes traumas, viento en popa a toda vela.



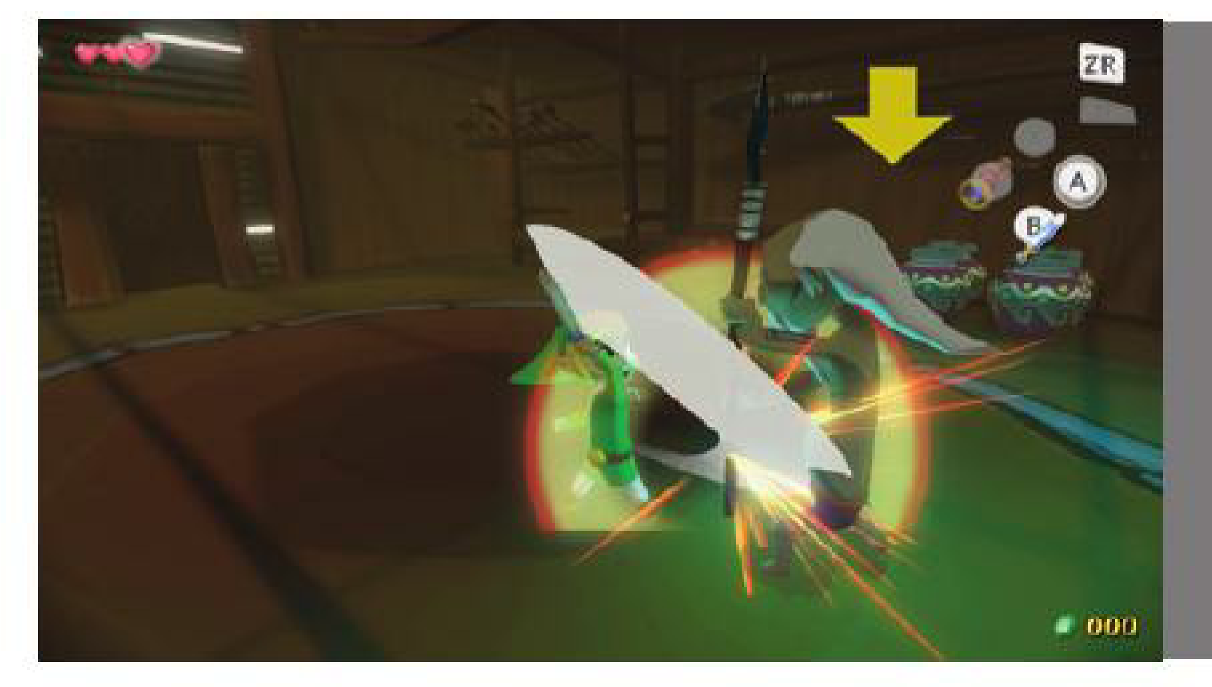
Link navega con brío sobre la alta definición de Wii U. GamePad en mano, disfrutaremos de aventuras que son garantía de máxima calidad.

Hace pocos meses se cumplían diez años desde que tuviese lugar el lanzamiento oficial de «Wind Waker», probablemente la aventura que más controversia ha generado de la franquicia, décima por orden numérico, distinta a todo lo que se conocía por aquella época. Nintendo apostó fuerte con un producto que se alejaba del concepto visual de «Ocarina of Time» para entregarse por completo al Cell Shading, esa técnica que cuenta con tantos amantes como detractores.

Quizá precisamente por su aspecto técnico y por el marcado gusto de marcar las diferencias, la compañía de Kyoto ha decidido adaptarla a los tiempos que corren, tanto a nivel técnico como jugable, en una edición íntegramente en HD que muestra una resolución de 1080p y un motor lumínico creado desde cero. «Wind Waker» es una aventura diferente a las demás que ha protagonizado Link no sólo por su peculiar disposición gráfica, sino también por ofrecer un enorme mapeado que esconde toda clase de tesoros ocultos. Link recorre el mundo a pie hasta que construye una pequeña barca que le permite surcar los mares a toda velocidad, momento en el que comienza a construirse la leyenda de Tetra. La mecánica de juego sigue las pautas que habitualmente se citan en The Legend of Zelda. El mayor cambio es sin duda la opción de emplear el mando como giroscopio para realizar algunas actividades, así como de emplear el modo Off-TV que nos permite seguir jugando con la televisión apagada. Nintendo ha realizado un gran esfuerzo por dotar al juego de conectividad con otros usuarios a través del universo Miiverse, algo que se aprecia desde los primeros minutos.

> El viento sirve de guía a Link en «Wind Waker HD», marcando así el regreso de un clásico atemporal imprescindible

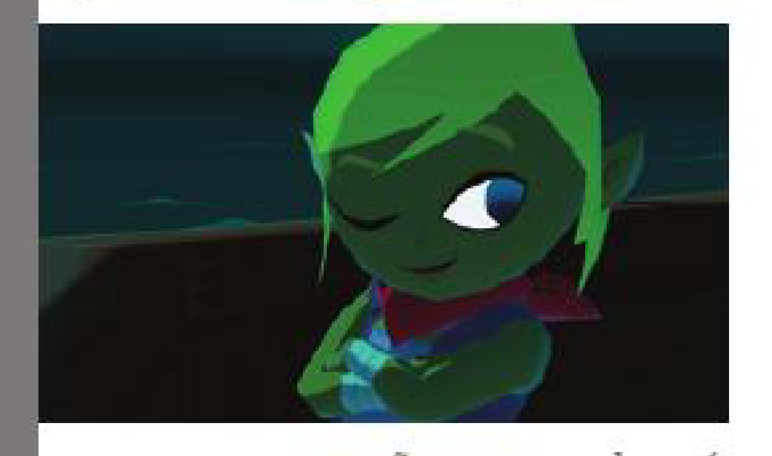
Pese a todo, las novedades que descubrimos en la mecánica de juego quedan ensombrecidas por el cambio visual que experimenta este título. El nuevo motor de luz dota de una vitalidad única a los elementos que componen el mundo de «Wind Waker», y convierte a Link en un héroe aún más expresivo si cabe, con mayor capacidad para sorprendernos en cada nueva circunstancia en la que se ve atrapado. El mundo que recorremos causa impresión, algo que también se experimenta al navegar, con un marcado efecto producido por el viento y la impresión de poder respirar salitre cuando ponemos rumbo hacia nuevos mares. Sin duda, el conjunto de los factores introducidos mejora notablemente el resultado del producto original, lo que hace de esta entrega un juego imprescindible del catálogo de Wii U.



El nuevo motor lumínico aprovecha la capacidad de Wii U para presentar un mundo más vivo y colorido. Aquí, mientras Link aprende nuevas técnicas con la espada, podemos apreciar una mayor definición en el modelado de los personajes y de los objetos que los rodean. El rostro del héroe sigue mostrando un gran abanico de expresiones que representan su reacción ante determinadas circunstancias, en otro de los rasgos distintivos de esta edición.

Guía de juego

Aunque no hay grandes cambios en cuanto a la mecánica de juego se refiere, siempre es interesante no perder de vista las opciones que se han incluido con relación a la comunidad Miiverse de Wii U. Teniendo en cuenta que se trata de una aventura poco convencional por el entorno en el que transcurre, no es de extrañar que Nintendo haya habilitado la posibilidad de pedir ayuda a



nuestros compañeros cuando así lo creamos necesario. Si en la edición de Game Cube era posible invocar a Tingle a través de la conectividad con GameBoy Advance, en este caso emplearemos una botella para enviar mensajes que otros usuarios podrán contestar para echarnos una mano cuando más lo necesitemos. De esta manera, y ayudándonos del abanico de novedades que se introducen en esta edición, terminar la aventura es una tarea más sencilla. También podemos compartir otro tipo de información que cosideremos útil para la comunidad Wii U. Sin duda servir y servirse de la comunidad podrá ser sorprendente y siempre muy gratificante.



Sonic Lost World

Con espíritu más mariófilo que nunca, Sonic vuelve a las andadas y las carreras en Wii U y 3DS. Una aventura plataformera y relampagueante como mandan los cánones de Sega y de la saga.

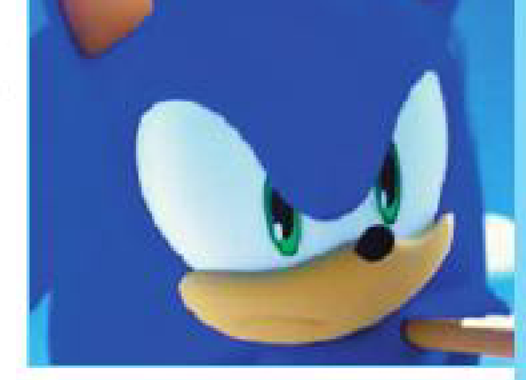
Aunque lleve innumerables carreras en sus piernas, y seguramente no gane para spray antiagujetas, Sonic no está dispuesto a aflojar el pie del acelerador. Hace bien, ya que a los viejos cracks no les está permitido dormirse en los laureles ni reducir el paso, que la competencia acecha por el espejo retrovisor. Hablando de competencia, los jugones más jóvenes seguramente no imaginen que entre Sonic y Mario (o entre Sega y Nintendo) existió una archienemistad prácticamente irreconciliable a lo largo de los años. Pero el tiempo, afortunadamente, todo lo cura y gracias al espíritu olímpico, hace unos años ambas potencias empezaron un acercamiento que, hoy por hoy, adquiere prácticamente los tintes de idilio. Y con este juego la cosa ha ido a mayores, ya que es el abanderado de una gran alianza, como anunció el mandamás de Nintendo Satoru Iwata el pasado mes de mayo.

Para la ocasión, Sonic Team ha tenido a bien desempolvar algunos planos maestros de uno de sus proyectos fallidos de la Sega Saturn (tus fans no te olvidan), «Sonic X-treme», presentando una historia donde el malvado Dr. Eggman vuelve a las andadas al hacerse con el control de unas criaturas temibles conocidas como Los Mortíferos Seis. El problema llega cuando se sublevan contra su amo, y tanto Sonic como el Dr. Eggman deben dejar de lado sus diferencias y trabajar codo con codo para salvar al mundo del caos. Estamos, pues, ante un juego típicamente "sonicano", con nuestro erizo azul armado de movimientos y habilidades hasta los dientes, y saltando de niveles, planetas y plataformas con mucho brío y frenesí. Por supuesto, y bajo un

SEGA | Plataformas, acción | Octubre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Super Sonic Galaxy

Es inevitable. Después de echar unas partidas (o tras un par de minutos), la comparación (¿odiosa?) con el gran «Super Mario Galaxy» eclipsa cualquier análisis. Esos niveles tubulares, esa danza antigravitatoria, ese brincar alegre de esfera a esfera... Tanto es la cosa que los diseñadores de Sega tuvieron que reconocer la evidencia, aunque, para algunos historiadores, fue Nintendo quien



"copió" a Sega con su nonato juego en Saturn antes mentado. ¿Quién fue primero?



Relámpago sobre 3DS

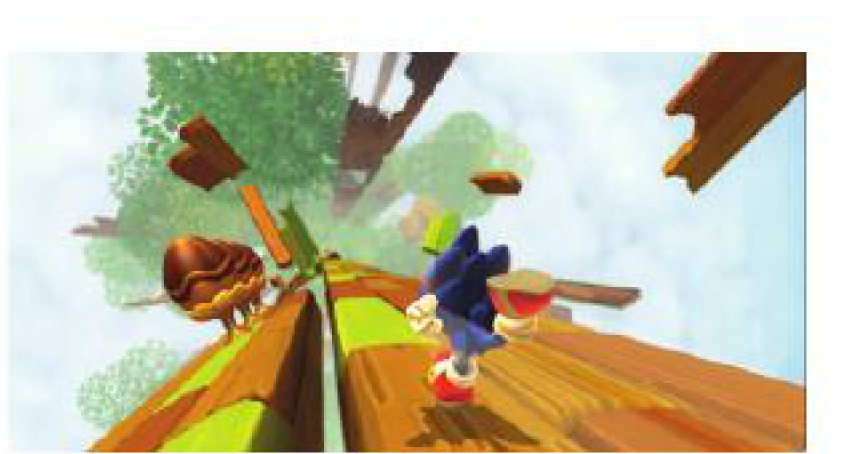
Además de la pinturera versión Wii U, también hay que destacar la versión para Nintendo 3DS, donde se convierte en el primer juego portátil de Sonic con niveles totalmente recreados en 3D para correr a nuestras anchas por ellos, así como de niveles especiales y poderes de color exclusivos de la 3DS. Por si fuera poco, el multijugador de la portátil sí que permite conectividad con Internet, con un modo cooperativo para cuatro jugadores, online o en red local. A darle al stylus con frenesí porque la diversión a la velocidad de la luz está garantizada.

Las nuevas correrías de nuestro erizo azul preferido (aunque, ¿alguien se ha topado con algún otro ejemplar?) vuelan más alto y más vertiginosas que nunca. Con un estilo de juego galáctico y unos escenarios que dejan sin aliento al más templado, este Sonic no defraudará a sus seguidores (algunos ya peinan canas), con un regusto muy especial en 3DS. A los viejos rockeros nunca les flaquean las piernas.

control más eficaz que en otros títulos de la saga, Sonic puede realizar ataques ("homing attack") y hacerse un bola para ejecutar su clásico "spin-dash", además de poder sortear obstáculos de lo más puñetero sobre la marcha, gracias a un sistema de navegación particular. Aparte de recolectar los sempiternos anillos, tendremos que derrotar a los malencarados Wisp, especie de chinches explosivas ya vistas en el dicharachero «Sonic Colors», que se irán cruzando en nuestro camino, ya de por sí repleto de obstáculos, en su mayoría punzantes.

Uno de los aspectos más comentados del juego es el modo multijugador, que en el caso de Wii U será cooperativo y competitivo. En el primero de ellos nos beneficiaremos del GamePad para controlar a Sonic, mientras que el Wiimote hará lo propio con nuestro personaje de apoyo. En el versus, la pantalla GamePad será secundaria de lujo, evitando así la pantalla partida, .

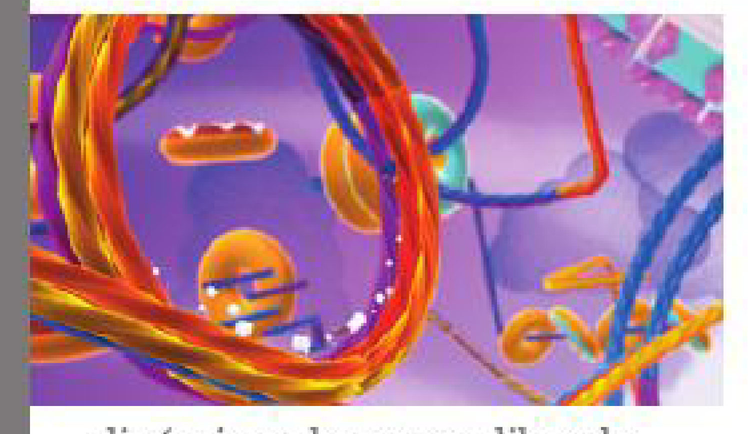
> El erizo azul se alía con el Dr. Eggman para combatir a Los Mortíferos Seis. Nuevos villanos y controles y sorpresas a tutiplén en un juego visto y no visto



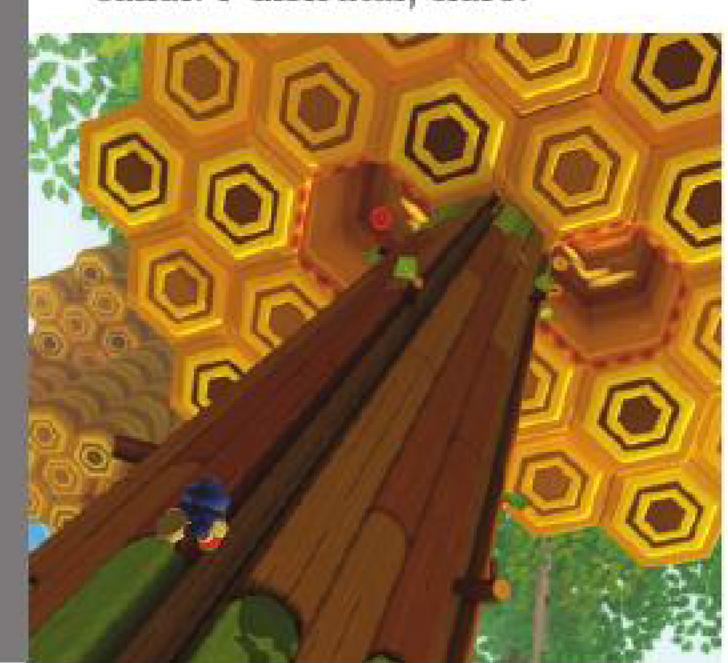
Unos gráficos sobresalientes que acogen niveles 2D y 3D de gran altura, unos escenarios de lo más animados y floridos, una velocidad endiablada y muchas sorpresas por el camino le ponen la banderita y la medalla a una nueva andadura de este ilustre más supersónico que nunca.

Guía de juego

Si algún desarrollador quisiera hacer un remake videojugón de la peli de Saura "Deprisa, deprisa" (cosas más raras se han visto... no muchas, eso sí), Sonic seguiría siendo el principal candidato a protagonizarla (sin quemar seats 127, a poder ser). Si su carrerón es de impacto, aquí pone toda la carne y las zapatillas en el asador, surfeando por todo tipo de superficies espectaculares usando los nuevos movimientos



dinámicos de carrera libre de Sonic y los mejorados poderes de color ya vistos en «Sonic Colors». Las características del GamePad se ajustan como un guante al esquema del juego, y sus controles directos y sin complicaciones también, aunque controlar a los Wisps puede llevar tiempo y paciencia. De todas formas, este es un «Sonic» con pedigrí y una palanca de cambios de lo más nerviosa, por lo que lo más recomendable es correr, saltar y callar. Y disfrutar, claro.



Inazuma Eleven 3

Rayo celeste / Fuego explosivo



Nintendo | Deporte, aventura | Septiembre | 7+
www.nintendo.es

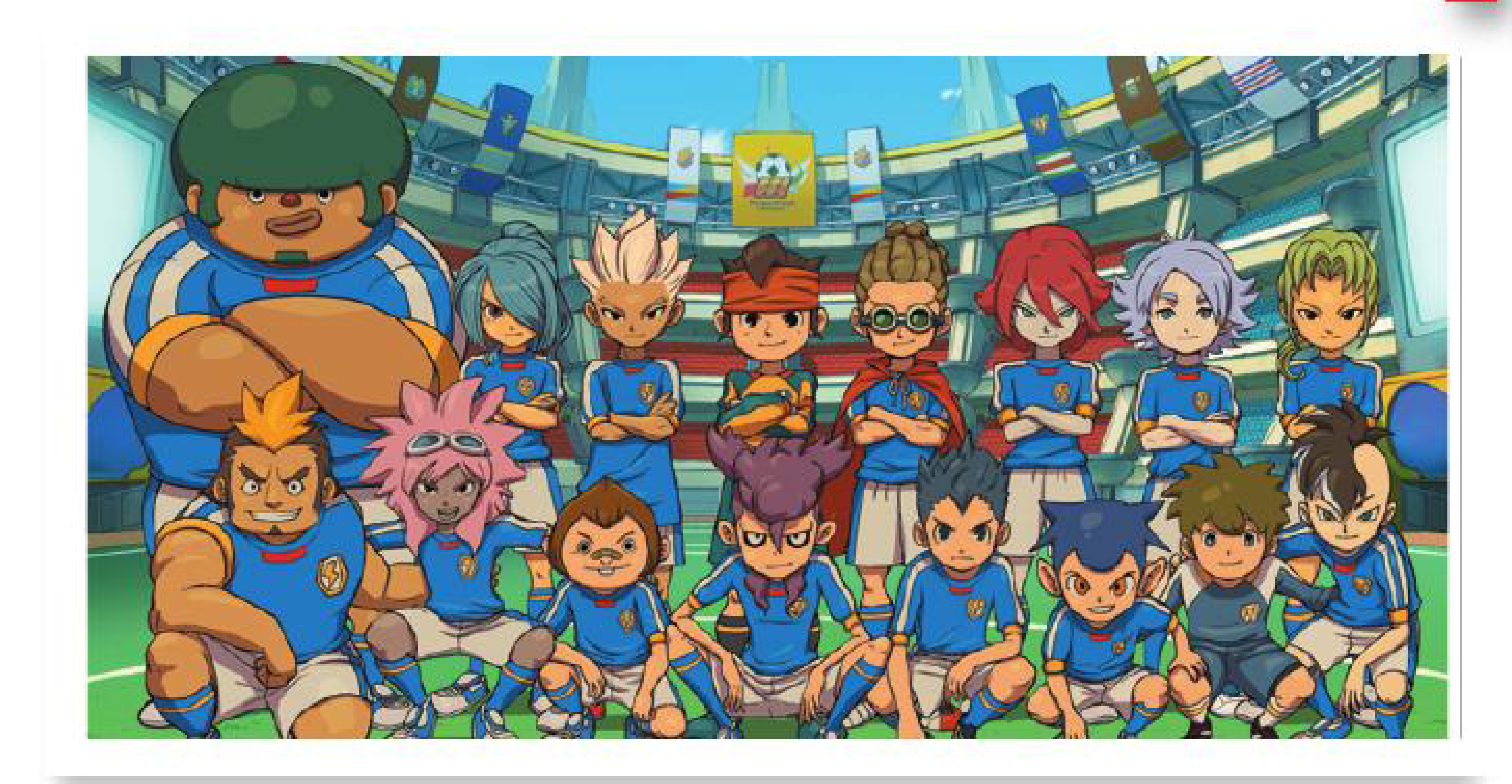
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Ángeles y demonios

Aunque sean hermanas, no hay que olvidar que estas dos entregas tienen su alma grabada a fuego. Por algo en "Rayo celeste" tendremos como equipo especial al Angel Team, y en "Fuego explosivo", al luciferino Devil Team. Cada uno, por supuesto, con sus ataques especiales recién exportados de la "masía" del cielo o el infierno. ¿Y el limbo? Pues para ello habrá que esperar un tiempo para que la versión «The Ogre» (tercera en discordia en su etapa nipona) aterrice por estos lares. Y ojo porque es la más fantástica y alucinante.

Equipos para dar y tomar

La familia futbolera va creciendo, y con ella la nómina de equipos rivales a los que nos enfrentaremos en nuestras diversas eliminatorias o, sencillamente, en pachangas amistosas. Así, tendremos viejos conocidos como el Instituto Umbrella, Épsilon y Nuevo Épsilon, Caos, Diamond, Emperadores Oscuros, Prominence, Los Rojos (made in Spain), los brasileños O Reis, Los Emperadores argentinos, los Caballeros de la Reina ingleses (cómo no). Los Barracudas de Arabia Saudí (un nombre siempre intrigante) y muchos más... El espectáculo no va a tener fin.



Ahora en 3D, la saga ofrece dos cartuchos bien diferenciados pero complementarios entre sí para garantizar un showtime futbolero único.

Los forofos del fútbol macro-espectacular y con más magia y trucaje en las botas que un mutante entre Messi, Neymar y Falcao están de enhorabuena. Además, por partida doble, ya que la 3DS alberga en sus filas no uno sino dos Inazuma Eleven, en feliz tándem para garantizar más hazañas deportivas, regates salomónicos y remates imposibles y endiablados. No obstante ya hubo un exitoso precedente con «Inazuma Eleven 2. Ventisca eterna y Tormenta de fuego» que convenció tanto a los jugones más veteranos que les recordaba la no menos mítica serie "Oliver y Benji", como a los más canteranos por su muy bien diseñada pizarra conversacional, social y estratégica.con evidentes reminiscencias a sagas campeonas como Pokémon y Animal Crossing.

Tras hacerles la ola en territorio portátil y en Wii, ahora nos encontramos a nuestros pichichis en el césped de la 3DS con estos «Rayo Celeste» y «Fuego explosivo» que, en realidad, son adaptaciones de los clásicos «Spark» y «Bomber», convenientemente remodeladas y actualizadas. Se mantiene, eso sí, el meollo argumental de cada una. En «Rayo celeste» nos vestimos con la elástica azzurra para seguir los pasos del crack Paolo Bianchi, un as dentro y fuera del estadio. Así, comprobaremos las evoluciones de nuestro protagonista con sus compañeros del equipo Orfeo, y también con la simpática Lizzy. Por su parte, «Fuego explosivo» se centra en la sangre latina de Héctor Helio, capitán de la escuadra digerida por el abuelo de Mark. Más dosis de compañerismo y complicidad con el bloque serán las dinámicas de esta versión.

> Al estilo angelical italiano o con sangre caliente diabólica, lucharemos con decenas de equipos y 350 movimientos especiales disponibles

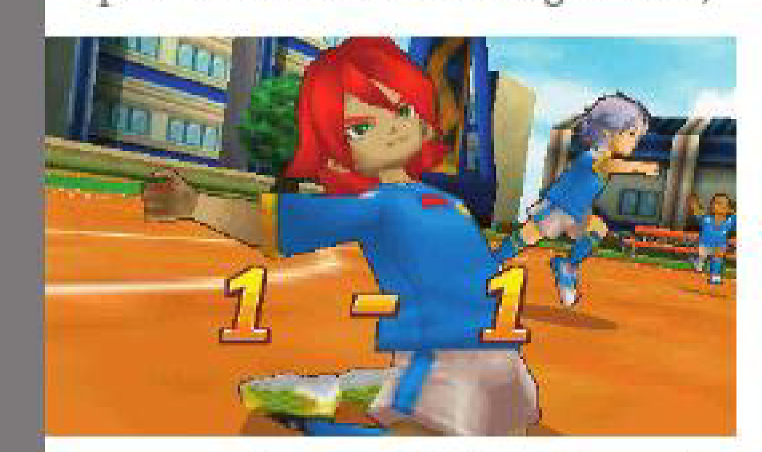
Aparte de los detalles de cada modo historia, hay que destacar el gran trabajo gráfico aportado por Level 5, a la hora de dotar de una mayor profundidad a los escenarios, tanto urbanos (con un callejero más extenso que nunca) como los futbolísticos propiamente dichos para la conquista de los torneos Football Frontier International. Además de contar con más de 2.200 personajes y 350 movimientos especiales, este binomio incluye nuevas características como el juego táctico por equipos, tiros a puerta encadenados, así como diferentes formas de reclutar jugadores y mejorar nuestros movimientos especiales, algunos realmente boquiabiertantes en su nueva vertiente 3DS. Un apartado sonoro y FX a la altura de las circunstancias hacen de esta dupla un par de goles por la escuadra y con cola de cometa incluida.



Toda la potencia y la energía (a veces solar) de la franquicia «Inazuma Eleven» se dan cita en estos nuevos títulos plagados de movimientos especiales, chutes estratosféricos y unos regates que ya los quisiera para su repertorio Neymar, Messi y Ronaldo juntos. Aparte, contaremos con más equipos que nunca, y con unas filigranas argumentales que nos engancharán a la consola. Así que hay juego dentro y fuera de la cancha.

Guía de juego

Como sabemos de sobra, la serie «Inazuma Eleven» se podría subtitular "No es país para el catenaccio". Incluso las jugadas defensivas tienen una agresividad y fiereza tales que son puro ataque. Por no hablar de los lances en los que intervienen los porteros, showtime garantizado (impactante esa mano gigante, esas murallas chinescas o esos dragones para-penaltis). Y es que la estética de esta saga es así,



no se anda con chiquitas. Naturalmente, en estas dos entregas el listón sube por las nubes, con habilidades especiales de nombres tan significativos como Excalibur o Unicornio. Ni la pizarra germana de Guardiola, vamos. En cuanto a la mecánica de juego, sigue basándose en el stylus para mover a nuestros jugadores y enseñarles el camino al gol, cual dedo de Mou. Los duelos cara a cara también se ven reforzados por más opciones especiales, ofensivas o defensivas, y también disfrutaremos de vitaminados movimientos especiales basados en los cuatro elementos, y de ases en la manga como la "S" para chutar desde cualquier lugar del terreno de juego, o la "T" para abrir la lata de las tácticas especiales.



Pokémon X/Y

El mundo Pokémon al fin da el salto a las tres dimensiones para ofrecernos un juego con un montón de fascinantes novedades. Una pequeña revolución dentro de la saga en doble versión: «X» e «Y» .

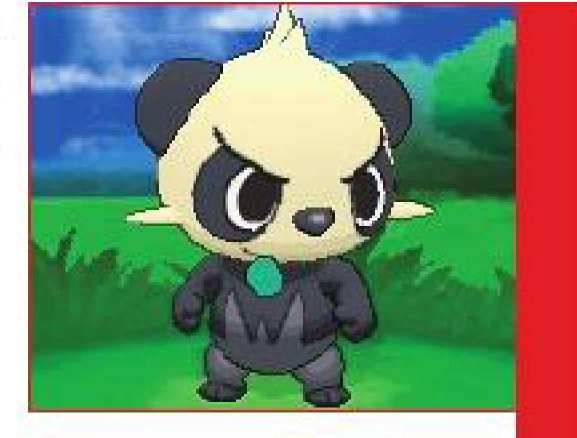
Poco acostumbrada a los grandes cambios, la serie Pokémon propone ahora un nuevo título cargado de nuevas ideas que hacen que su debut en 3DS sea por todo lo alto. Hablamos especialmente del espectacular apartado gráfico, en el que profundizamos más adelante, pero también de la incorporación de una gran cantidad de novedades jugables que constatan una pequeña revolución dentro de la saga. Y hacía falta. Así que fans de Pokemon, enhorabuena, toca disfrutar. Y lo haréis a través de escenarios cargados de detalles en los que la naturaleza se mezcla con la más colorida y ruidosa vida urbana.

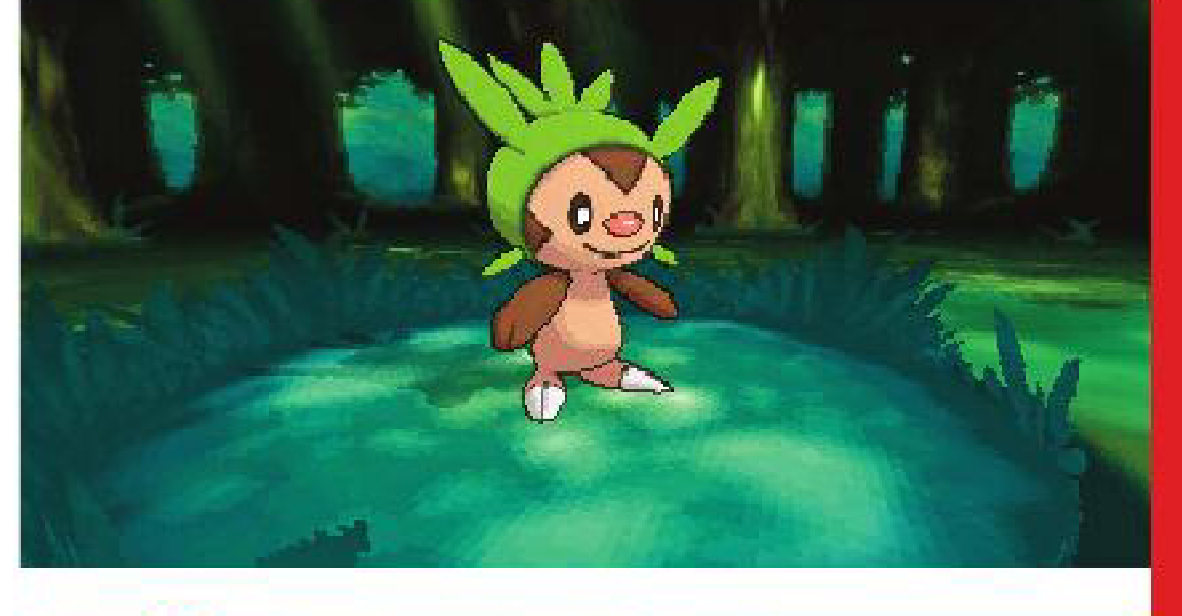
Vamos situándonos. Estamos en la región de Kalos, un extenso lugar con forma de estrella que tendremos que explorar a conciencia si queremos hacernos con el título de Campeón Pokémon. Partimos de Pueblo Boceto, tu nuevo hogar y el lugar en el que conocerás a cuatro amigos (Xana, Beni, Trovato, y Serena o Kalm), también entrenadores, con los que compartirás un montón de aventuras. Vuestro próximo destino y ya con un pokémon inicial como compañía, será Ciudad Novarte, una hermosa urbe con el gimnasio de entrenadores más conocido de Kalos y precisamente estos entrenadores, Violeta y Lino, son los que os ofrecerán los combates más reñidos. Os moveréis por Ciudad Novarte y por Ciudad Luminalia, la localidad principal de Kalos y la más vital gracias a sus numerosas tiendas y sorpresas. En esta ciudad conoceréis al Profesor Ciprés, el mayor experto en pokémon de todo Kalos. Él os dará unos cuantos de estos seres para que comiences a entrenarlos. Y a partir de aquí arrancan las jugosas novedades. Los entrenamientos son diferentes, las evoluciones, los combates, todo son novedades. Hasta se ha incluido un

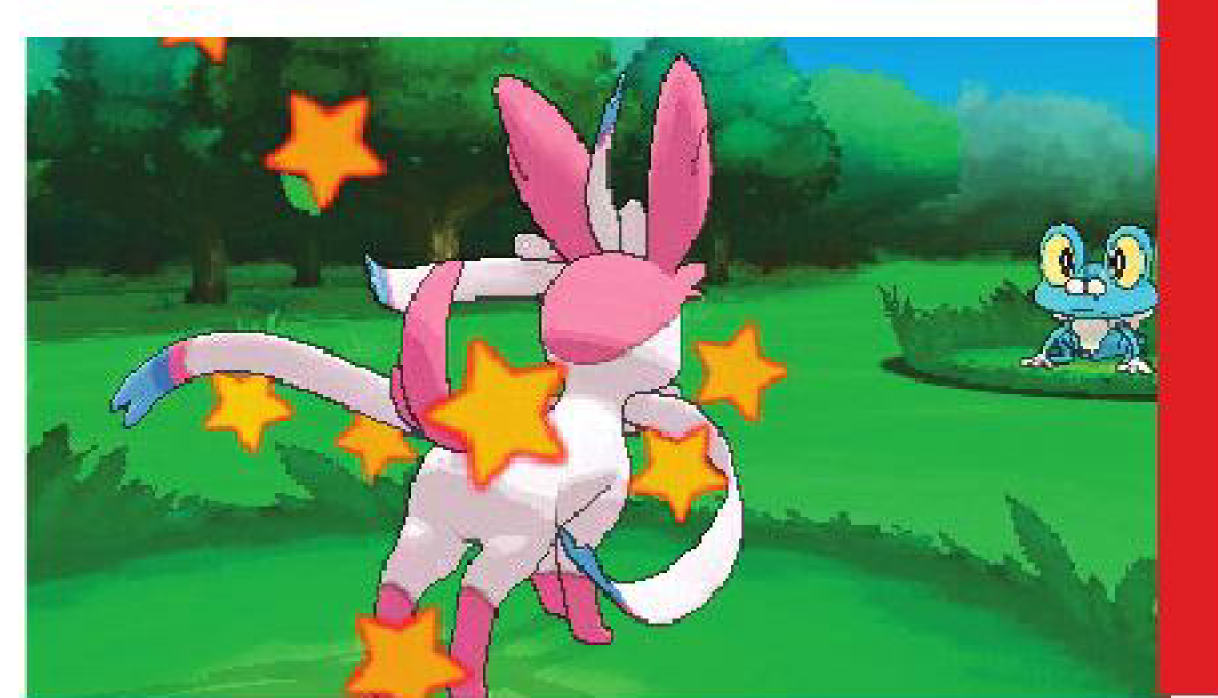
Nintendo | Rol | Octubre | 7+
http://www.pokemonxy.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Online potenciado

No es sólo una revolución gráfica, no sólo hay novedades en cuanto al aspecto jugable, además en esta ocasión se ha puesto especial cuidado en fortalecer el



modo online. Se ofrece la posibilidad de conexión en el modo local, pero también a través de internet (sólo hay que tocar un botón para cambiar la conexión, así de fácil)l. De esta manera aumenta la accesibilidad del título, algo totalmente necesario ya que los intercambios estarán a la orden del día, y más con las nuevas incorporaciones de especies de pokémon.



Poke Recreo

Esta modalidad de juego es una de las grandes novedades que incluye el nuevo título. Y es que nos ofrece la posibilidad de cuidar de nuestro pokémon, alimentarle, mimarle, hacerle feliz... Al más puro estilo "tamagotchi", podremos tener nuestra mascota pokémon y fortalecer nuestros lazos con ella. Tocarla a través de la pantalla táctil, hablarle a través del micro...crearemos con ellos una especial conexión que servirá incluso para que se recuperen antes tras un combate en función del apoyo y la confianza que depositemos en ellos.



Los paisajes del juego son realmente espectaculares y en la extensa región de Kalos nos esperan muchas sorpresas, con ciudades llenas de vida y pokémon para ser descubiertos. Sin duda merecerá hacer parada y fonda en ellas, especialmente en Ciudad Luminalia, que recuerda mucho a París. Y ojo a la opción de poder hacer fotos con la vista panorámica; conseguiremos instatáneas chulísimas.

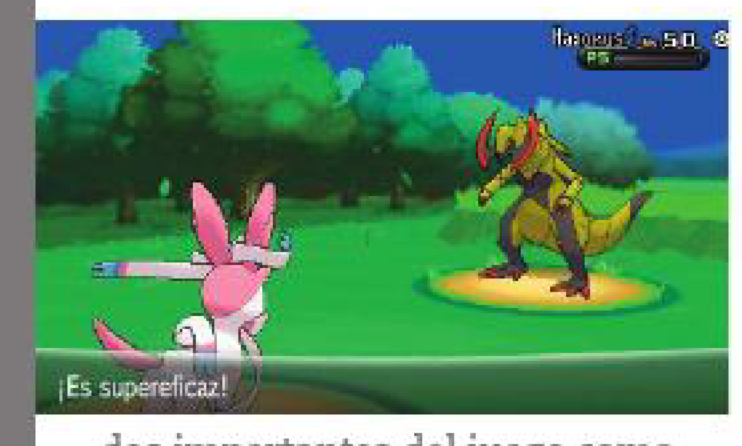
nuevo tipo de pokémon para plantarle cara, ni más ni menos, que a los Pokémon Dragón. Estos son los Pokémon Hada, cuyo primer ejemplar es Sylveon, y algunos de los pokémon de anteriores ediciones serán reclasificados dentro de esta nueva categoría. A simple vista parecerá que estos conocidos pokémon no han cambiado, pero a la hora de entrenarles y de verles combatir te darás cuenta de que se trata de algo muy distinto. Esta incorporación es muy importante, ya que hasta este juego los pokémon tipo Dragón eran muy poderosos y sólo tenían dos puntos débiles: los movimientos de los Pokémon Hielo y de los mismos Pokémon Dragón; ahora con los Hada existe más equilibrio, algo que se ha reclamado constantemente y que al fin han solucionado. Metiéndonos ya en los combates, cabe destacar el nivel de detalle y se resolución gráfica sorprendente disfrutados en 3D. Pero además hay dos novedades muy importantes en este aspecto. Una de ellas es la opción de los combates aéreos, que gracias al efecto 3D estereoscópico es puro espectáculo. También están los combates de horda, en el que tu pokémon deberá enfrentarse a una gran cantidad de rivales. Será el momento de demostrar que las duras sesiones de entrenamiento han merecido la pena.

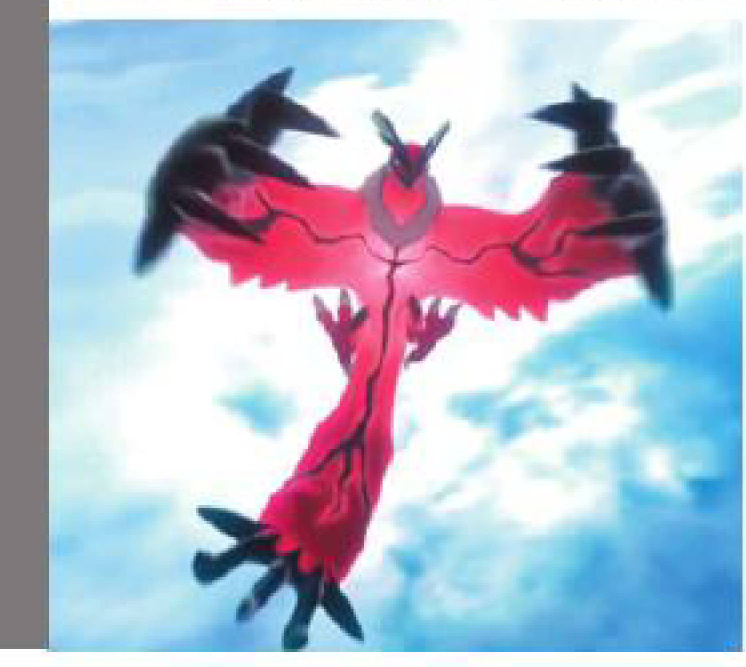
> Gogoat, Xerneas, Sylveon, Yveltal... hay un puñado de nuevos pokémon para disfrutarlos en las dos ediciones con estímulos renovados



Guía de juego

El nuevo mundo Pokémon es el más vivo visto jamás en la serie. Cuenta con un elaborado trabajo técnico detrás que ha conseguido un gran dinamismo durante los combates, plagados de efectos y de detalles que hasta el momento habían pasado más desapercibidos. También es de alabar el trabajo realizado con los escenarios, especialmente la Ciudad Luminalia. Allí y de la mano del Profesor Ciprés descubriremos otras novedades importantes del juego como los nuevos entrenamientos y las nuevas megaevoluciones. Éstas últimas tienen lugar durante el combate y sus consecuencias son increíbles: es darle a un botón y aumentar todos los estados del pokémon que se volverá letal en el ataque. Pero no todos los pokémon pueden evolucionar y para hacerlo necesitan unas circunstancias concretas, entre otras, tener una megapiedra, otra novedad. En cuanto a los entrenamientos, además de mejorar a base de combate





Rincón del Jugador

Retrato robot
Ellie



▶EDAD: Catorce años, aunque muy madura y crecida. Es lo que tiene intentar sobrevivir en un vertedero apocalíptico.
▶APARIENCIA: Coleta descuidada, pecas, vaqueros descoloridos, camiseta raída, mochila de batalla, gesto pelín desconfiado… Vamos, que en vez de luchar contra mutantes, infectados y gente de mal vivir, podría ir a alguna asamblea antisistema levemente perro-flautista, con perdón (a no ser por el fusil a su hombro, claro).
▶CURRÍCULO: Huérfana y sola en la vida, cual heroína de Dickens, Ellie nació después de que se propagara la plaga letal en Boston (así que se perdió ver jugar a los Celtics, la pobre, aunque le obsesiona la cultura popular de los viejos tiempos, sobre todo los cómics). Con la ayuda del aguerrido Joel, y en los primeros compases con Tess, tendrá que escapar "de estraperlo" de la zona de cuarentena para reunirse con los "luciérnagas". Una misión extraña hasta que se descubre el pastel que oculta la huerfanita.
▶ARMAS: Aparte del rifle, también se maneja con navaja, pistola de 9 mm., arco y flechas y cualquier objeto que pueda "customizar" gracias a su gran sagacidad e inteligencia, la cual sirvió para sacar a su "niñera" de más de un apuro.
▶FUTURO: Después de protagonizar "The Last of Us", uno de los mejores juegos del año, Ellie se replantea su carrera orientándola hacia Hollywood, donde podría trabajar como doble de Ellen Page en algunas escenas de riesgo. Por ejemplo, cuando rueda con Woody Allen (recuérdese "A Roma con amor"… ríete de los sobresaltos de "Origen").

Trucos

Epic Mickey: El retorno de dos héroes

Mickey y Oswald son los protagonistas de esta divertida secuela plataformera. Apúntate estos trucos tan interesantes.
New Game +: Cuando termines el juego completo, carga el archivo de las partidas guardadas y podrás desbloquear la opción de New Game +, un modo de juego en el que mantendrás los logros de la anterior partida.
Clásicos de Disney: En el juego hay algunas etapas de transición que llevan de una parte de la aventura a otra. Pues bien, en estas etapas tendrás que buscar y recoger rollos de película ocultos. La recolección de estos rollos te va a dar premios y entre ellos se encuentran vídeos de clásicos de dibujos animados de Disney.

Masacre

El popular personaje de Marvel llega a las consolas para ofrecer horas y horas de acción. Toma nota, que una ayuda siempre viene bien.

Logros
Increíblemente discreto: Mata sigilosamente a 4 enemigos en la plaza de la Torre (10G)
Camaleón social: Tontea con todas las chicas en la fiesta sorpresa (10G)
Castillo hinchable: Completa "primer curro" (20G)
Escudos activados: Completa un desafío de oro o plata realizando al menos 25 contraataques (30G)
Ebrio de poder: Mejora todas las armas al máximo. (50G)
Haz como Joe: Realiza un combo de 300 golpes. (50G)

The Last of Us:

Uno de los grandes juegos de este último año. ¿Estás enganchado? Aquí te ayudamos un poquito a avanzar en esta increíble historia.

Trofeos
A equiparse: Fabrica todos los objetos.(Bronce)
Maestro cerrajero: Abre todas las puertas que requieren una daga. (Bronce)
Con lo que hemos vivido: Mejora totalmente a Joel con suplementos. (Plata)
Quiero hablar del tema: Participa en todas las conversaciones opcionales. (Plata)
Luciérnaga: Completa todo el viaje de las Luciérnagas. (Oro)
Cazador: Completa todo el viaje de los Cazadores. (Oro)
Trofeo de platino: consigue todos los trofeos del juego.

Te lo dice Galibo...
Sin complejos

Cuando a un jugador de pro le hablan de los juegos gratuitos para Facebook, tabletas y móviles, por lo general arruga el entrecejo. Como si todo eso no fuera con él. Sin embargo, las compañías de desarrollo están dedicando cada vez más recursos y atención a este nuevo fenómeno que proporciona pingües beneficios a base de pequeñas microtransacciones. A pesar del escepticismo generalizado por parte de los jugadores más curtidos, este mercado emergente me parece un excelente campo de pruebas de nuevas ideas y argumentos. Por ejemplo, ahora mi mujer está enganchadísima a un juego llamado «Disney City Girl», que sigue las andanzas de una joven pueblerina que llega a la gran ciudad y se convierte en una especie de Carrie Bradshaw de "Sexo en Nueva York", con troupe de amigas superficiales y obsesionadas con la moda incluida. Como juego es bastante elemental, pero su falta de complejos para desarrollar nuevas tramas y su sentido del humor me han sorprendido agradablemente. Quizá sus guionistas aprovechen esta experiencia para mejorar su currículum y escribir el día de mañana la trama de un fenomenal título de consola que romperá moldes.





Reservas



| SKYLANDERS SWAP FORCE |

PROMOCIÓN



PS3, XBOX 360, Wii, Wii U, N3DS
Lanzamiento 18/10/2013

Y llévate de regalo en exclusiva UNA FIGURA "LIGHT HEX" DE REGALO
Regalo limitado a 800 uds

| DESTACADOS |

| GRAND THEFT AUTO V |

PROMOCIÓN



-10€

PS3, XBOX 360
Lanzamiento
17/09/13
Promoción especial de 10 euros de descuento

| FIFA 14 CLUB EDITION |

PROMOCIÓN





PS3, XBOX 360
Lanzamiento
26/09/13
Y llévate de regalo 4 sobres de oro + el pack ADIDAS

| BATMAN ARKHAM ORIGINS |

PROMOCIÓN



PS3, XBOX 360, Wii, Wii U, N3DS
Lanzamiento
25/10/13
Incluye DLC con 2 MAPAS DE DESAFIO y 2 TRAJES ALTERNATIVOS

| CALL OF DUTY GHOSTS |

PROMOCIÓN



-5€

PS3, XBOX 360
Lanzamiento
05/11/13
-5€ de descuento

| ASSASIN'S CREED IV BLACK FLAG |

PROMOCIÓN



-5€

PS3, XBOX 360, Wii U
Lanzamiento
31/10/13
Y llévate de regalo el exclusivo DLC "THE WATCH" con acceso a la plataforma VIP y el contenido extra "EL PREMIO DE CASTAWAY".
Regalo limitado a 2.500 uds

| WATCH DOGS |

PROMOCIÓN

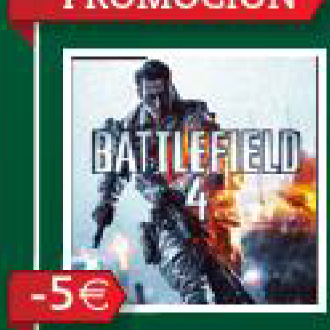


-5€

PS3, XBOX 360
Lanzamiento
21/11/13
Y llévate de regalo DLC PACK INTOCABLES.
Regalo limitado a 700 uds para PS3 y 300 uds para Xbox 360

| BATTLEFIELD 4 |

PROMOCIÓN



-5€

PS3, XBOX 360
Lanzamiento
31/10/2013
Y llévate de regalo PACK EXPANSION + CONTENIDO EXTRA

| FORZA 5 |

PROMOCIÓN



-10€

XBOX ONE
Lanzamiento
Noviembre 2013
Y llévate 10 EUROS DE DESCUENTO

| XBOX ONE |

PROMOCIÓN

TIENES 50 EUROS DE DESCUENTO
Lanzamiento en Noviembre 2013

-50€

| DEAD RISING 3 |

PROMOCIÓN



-10€

XBOX ONE
Lanzamiento
Noviembre 2013
Y llévate 10 EUROS DE DESCUENTO

| PS4 |

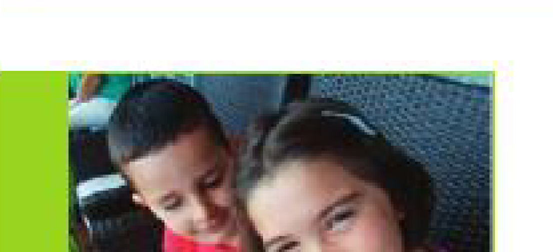
¡RESERVA YA EN EL CORTE INGLÉS!
Lanzamiento en Noviembre 2013



CLUB MEGACONSOLAS

Visita Club Megaconsolas en nuestras redes sociales: YouTube facebook twitter tuenti





Los peques Hugo y Aida sorprenden a su primo mayor con un debate de lo más estimulante

Aprendiendo con los pequeños

facebook por Javier Álvarez Martínez

"Es mejor escoger a Luigi, es más rápido". Sabias palabras las de mi primo de cinco años, Hugo, que cada vez que se reune con su prima Aida (de siete) miden sus fuerzas y su habilidades a los mandos de una N3DS o una tablet. "Pero Mario es mejor desde siempre", le explica Aida. El debate continúa y se ponen a hablar de setas y flores y princesas... Los que estamos alrededor atendemos a su intercambio de ideas, hasta que alguien dice," ¿pero están hablando de setas?" Y los que nos hemos criado con los fontaneros de Nintendo sabemos de qué hablan, pero no deja de sorprenderme la capacidad que tienen los videojuegos para estimular la mente desde la más tierna infancia. Ya sea Mario, Luigi, Laytton, todos contribuyen a enriquecer la imaginación de los peques, a divertirles y a enseñarles a pensar. Y si encima te dejan la N3DS de vez en cuando para echarte unas partiditas, pues mejor que mejor.



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

Participa y gana



No te pierdas el tráiler de «Diablo III» en Club Megaconsolas (https://www.facebook.com/ClubMegaconsolas), disfrútalo y luego dinos de la forma más original posible qué te parece. Tu comentario puede hacerte ganar el juego.





CONCURSO EN FACEBOOK «Diablo III»

Si quieres disfrutar en tu PS3 de un RPG clásico y con pedigrí, comenta el tráiler de «Diablo III» en Club Megaconsolas.

Visita Club Megaconsolas en Facebook, comenta el vídeo y podrás participar en el sorteo de 3 videojuegos de «Diablo III» para PS3. Vigencia del Concurso: del 5 al 26 Septiembre.

Tus comentarios en la red

Irene Rincón sobre Xbox One - Facebook



Microsoft está reculando en algunas decisiones comerciales tomadas en un principio. Por ejemplo, todas las Xbox One incluirán auriculares y no será necesario Kinect. Los Megaconsoler@s lo agradecen. "Es que ya les vale", dice Irene.

Ale Pérez sobre el nuevo Grand Theft Auto - Facebook



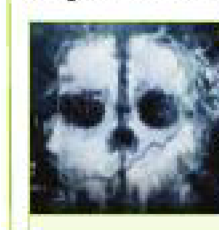
Estáis todos deseosos de probar el nuevo título de esta increíble saga y claro os enseñamos el tráiler y os emocionáis. El juego sale el próximo 17 de septiembre. "Ya está tardando en pasar el verano... :p", nos dice Ale Pérez.

Diegola, fan Bioshock Infinite - Twitter



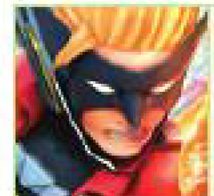
Este gran juego superó en pocos meses los más de cuatro millones de copias vendidas. Casi nada. Nuestro seguidor tiene una explicación contundente: "Es de lo mejorcito de los últimos años, cómo no van a vender. Alucinante".

Súper Leo sobre la demo multiplayer de Call of Duty: Ghosts - Twitter



Los viejos rockeros, nunca mueren y la saga Call of Duty es una prueba. «Ghosts» saldrá en noviembre, y ya hay comentarios ilustrativos al respecto: "Nuevos modos y mil opciones para sacarle el máximo partido a la mejor saga de la historia".

Luis Salto y el efecto The Wonderful 101 - Twitter



Fue uno de los grandes anuncios realizados en el pasado E3 y acaba de llegar al mercado. Una aventura genial en un mundo cargado de fantasía. «Un juego así hacía mucha falta en el catálogo de Wii U, bravo". ¡A algunos os ha entusiasmado!

Sesión continua

¿Qué? ¿Que en verano no hay noticias? Pues esto ha sido un "no parar". Desde que se anunció la nueva generación de consolas (Xbox One y PS4), sus respectivas compañías no han parado de currar, de anunciar nuevos títulos, de enviarnos vídeos súper chulos sobre lo que está por venir a partir del último trimestre de este año. Y nos frotamos las manos. Pero no nos olvidamos de que a las consolas actuales también hay que mimarlas y los títulos que están saliendo estos meses son de lo más golosos: «Saints Row 4», «The Last of Us», los simuladores de fútbol que ya llegan...y suma y sigue. ¡En nuestras redes no os faltará detalle!





7
www.pegi.info
invizimals
¡La acción vuelve a PlayStation!
Elige tu aventura y demuestra de lo que eres capaz.
Escanea este código con la APP gratuita de Invizimals y ¡verás como Tigershark cobra vida!
invizimals La Alianza
PS VITA
PlayStation Vita
invizimals El Reino Escondido
PS3
PlayStation 3
* Descubre lo que puedes hacer con la realidad aumentada en tu PlayStation Vita.
* Únete a la caza y captura a más de 150 Invizimals diferentes que aparecerán en cualquier lugar.
* Entrénalos y lucha en el nuevo modo combate para 4 jugadores.
* Una nueva aventura, solo para PlayStation 3.
* Acompaña a Hiro en su viaje al mundo de los Invizimals y ayúdales a defender su planeta del malvado ejército robot de los X-Tractors.
* Compatible con el modo de combate de PlayStation Vita.
Próximamente,
solo en tu PlayStation 3 y PlayStation Vita.
SONY
make.believe